

电子娱乐大展全景预览
100个你不容错过的E3新游戏



七年一粒沙
凭什么继续喜欢波斯王子

08月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第340期

大众软件®

时…与娱乐的第一选择



深度游戏

专为 非RMB玩家 打造
公平、好玩、不黑、不累！



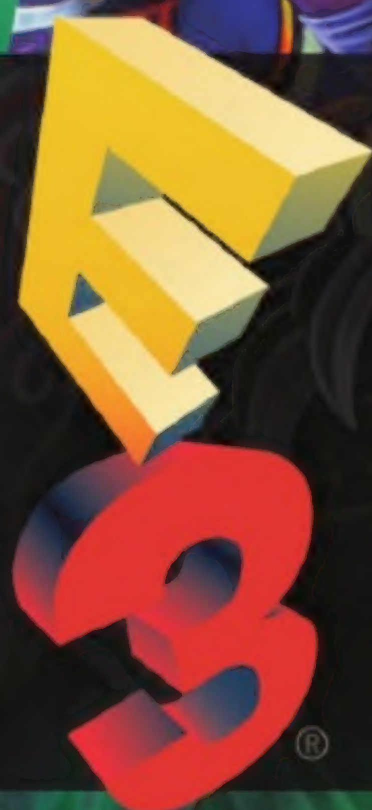
《绿色征途》新资料片
出骑制胜
7月31日上线！

绿色玩法全面升级　推出全新骑宠系统
1分钟上手 3分钟包会！　来就送Q币！抢iPad！





ISSN 1007-0060
23>
9 771007 006098



本期重磅专题：
无责任脑补：如果你从未玩过游戏
专题/在线/前线三连击：不要和扭曲的家伙一起看E3

深度游戏：刺客信条——兄弟会/幽灵小队——未来战士/极品飞车——热力追踪/孤岛危机2/子弹风暴/幽浮/文明Ⅴ/精品桌游简介/理性认识TCG集换式卡牌游戏/专访魔兽卡牌亚太赛最好成绩女牌手
评游析道：阿尔法协议/欧美游戏中的"声优"们
攻城略地：《猴岛故事》剧情故事集（上）
软硬评析：《博得之门》MOD制作进阶篇



本期攻城略地
玩具总动员3



责编手记

“我打算借此机会向诸位读者透露一些从不曾走出过编辑部的秘密（你们可以理解为，以前让它们走出过编辑部的人已经被干掉了），堪称是“编辑部十大不可思议”的信息。”

尽管已经有了几次做责编的经验，这次轮到我头上的时候，我还是像小学时第一次做值日生一样感到茫然无措——我是应该先扫地呢，还是应该先擦黑板呢？

面对着种种问题，我不由得陷入了沉思，在内心深处像观赏斗蛐蛐一样看着体内的野兽们为了优先脱离牢笼而争斗不停……

你应该能猜到这个悲伤的故事的结尾吧？是的，当内心中的野兽们终于决出胜负，当我准备迈出行动的第一步的时候，班主任把我叫到了办公室，和颜悦色地对我说：你忘了完成家庭作业了……

是的，正如几个月前的那篇责编手记一样，我还是要在这里对各位说声对不起——我又拖稿了。

在写这篇责编手记的同时，诸位可爱可亲可敬的同事们正围着我坐成一圈，大碗喝酒大口吃肉，说说笑笑好不快活，而我作为把活儿拖到最后期限的人，只有在众人的围观下放着“哈！俺的键盘已经饥渴难耐了呀”之类的狠话，埋头敲打着这些出现在杂志的最前面、却是在杂志制作进度的最后才完成的文字。

所以我打算借此机会向诸位读者透露一些从不曾走出过编辑部的秘密（你们可以理解为，以前让它们走出过编辑部的人已经被干掉了），堪称是“编辑部十大不可思议”的信息，比如……

1.大漠小虾只需要50秒就能将任何人的头像完美地拼贴到任何一张照片上，其中有30秒时间用来启动Photoshop并锁定目标的照片。

2.蓝星老爷可以同时扮演主公、忠臣、反贼、内奸等角色，自己和自己打一场绘声绘色、有滋有味、左右互搏、精彩绝伦的《三国杀》。

3.小明斯基身残志坚，可以顶着痛风的压力写稿、采访、豪食腰子，是的，写稿、采访、豪食腰子，尤其是豪食腰子……

4.每当轮到地穴领主做责编，他就会爆发出令人发指的极限拖稿能力，不拖到最后一刻绝不罢休。

5.因为地穴领主拖稿拖到了“字面意思上的”最后一刻，接下来的内容只能连载到下一次了……

（也许当你们读到以上5条的时候，我已经口喷鲜血躺在血泊中，灵魂正在回老家的路上……）

有了以上几条，你们一定可以脑补出一些他们的话，比如：

大漠小虾：没有什么PS！我是用超能力将你们在平行世界的分身融合在一起的！

蓝星老爷：你再这么乐不思蜀下去，我就要出杀了！

小明斯基：呵呵呵！我要吃10串呀！

地穴领主：注意，这不是“责编手记大家谈”环节，这只是在暑假最后一周才完成作业的学生对在暑假第一周就完成作业的学生的羡慕嫉妒恨的表达呀！

顺便，如果读者朋友你正在度过一个有作业的暑假，当你看到这期杂志的时候，请提醒自己：已经到了该写作业的时候了……

好吧，这期杂志的主题除了拖稿之外，还有E3——我的意思是：请像我一样忘掉拖稿的事，翻开杂志的下一页，然后享受一场华丽丽的E3吧！比E3更值得庆祝的是：在2010年剩下的时光中，在游戏内外，还有接二连三的盛会等着我们每个人去赴宴呢！

地穴领主
zhangfan@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：

大众软件
电脑应用与娱乐的第一选择

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 张帆
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年08月08日
定　　价 人民币10.00元

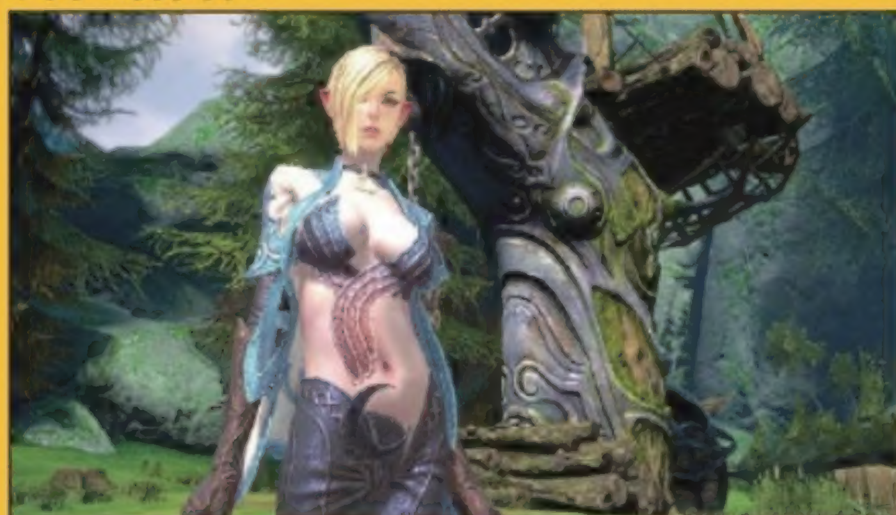
POPSOFT @E3 EXPO



P12/28/38重点推荐
POPSOFT@E3 EXPO

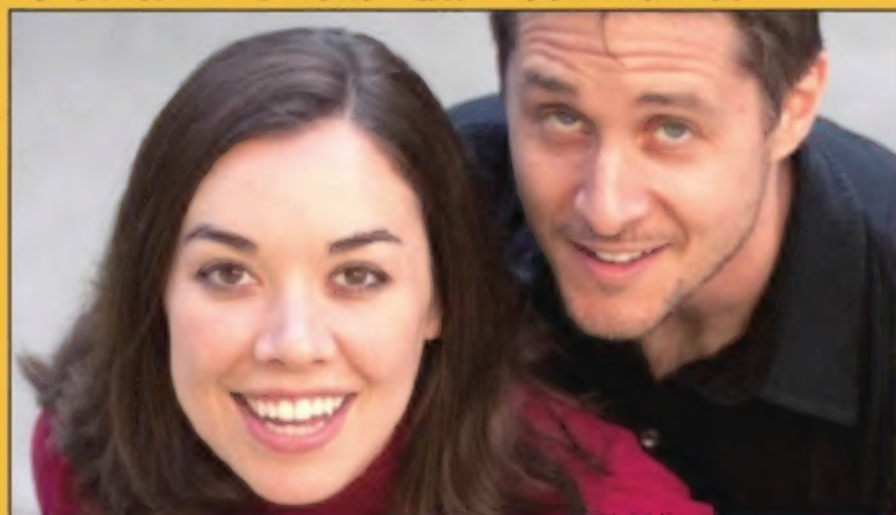
P28 在线争锋重点推荐
E3 Online

今年E3上出现的网游作品还是颇多，虽然没有看到那种带有“变革性”的作品——这的确很难——不过几乎每款都能找到或大或小的惊喜。



P149 评游析道重点推荐
欧美游戏中的“声优”们

程序员为游戏配音的时代已经远去，现在的游戏需要更专业的配音演员来塑造其中的英雄。在欧美地区，同样也有一群人，为每年成百上千的游戏附上自己的声音。



P154 评游析道重点推荐
7年一粒沙

进入《波斯王子——遗忘之沙》的序章，仿佛回到7年前的那款游戏，战争一如既往，区别只是特效更丰富、贴图更细腻、同屏人数更多。



记住这个日子。

——PopCap传出了一张写有“2010年8月2日”字样的图片，图中那只来自《植物大战僵尸》中僵尸的手让玩家纷纷猜测这将是《植物大战僵尸》续作上市或公布重要相关消息的日期，但直到这期杂志的截稿日，PopCap对这张图的内容和《植物大战僵尸》续作的相关信息仍然保持沉默。

这简直就是我身为一个美国人应有的权利呀！

——IGN.com的专题作者Rus McLaughlin对E3上展出的《合金装备——崛起》给予了很高的评价，他如此描述这部作品的火爆刺激程度：你还记得《忍者龙剑传》里那些劲到出汁的冷兵器吧？《合金装备——崛起》简直就像在这一基础上又增加了转轮机枪和火箭炮！“我已经迫不及待地想操纵一个手持火箭筒的忍者飞檐走壁了！”他说：“这简直是我身为一个美国人应有的权利呀！”



我们只有两个月的时间来完成这个仅用于演示的作品。

——3DS在本届E3展出的演示作品中，《合金装备》的表现令人惊艳，基于3代创作的丛林和吊桥等场景在掌机上的精美的画面表现让玩家见识到了3DS强大机能，就在系列忠实玩家对移植到掌机的3代“食蛇者”跃跃欲试的时候，小岛秀夫却在E3结束后接受的一次采访中表示“这是一个仅用于演示的作品”。“最终登陆3DS平台的《合金装备》将是一部独立的，充分利用“裸眼3D”技术的作品”他同时表示“现阶段我们还不能透露这部作品的名称细节信息。”

《GT赛车5》在细节上达到的水准更适合下一代的主机。

——连续参加5届E3，有“赛车游戏界的毁灭公爵”之称和“改了又改、拖了又拖”等评名的《GT赛车5》在本届E3上再次公布了北美地区的发售日：2010年11月2日，但这简直如同“狼来了”一般毫无说服力。对于指望能在2010年内玩到这款游戏的玩家而言，不幸的消息还在接踵而至：在最近接受索尼官方杂志（PlayStation Official Magazine）采访时，《GT赛车5》制作人山内一典突然说出了这么一句惊人之语……是的，说不定这部作品真的会直接拖到PS4上哦……



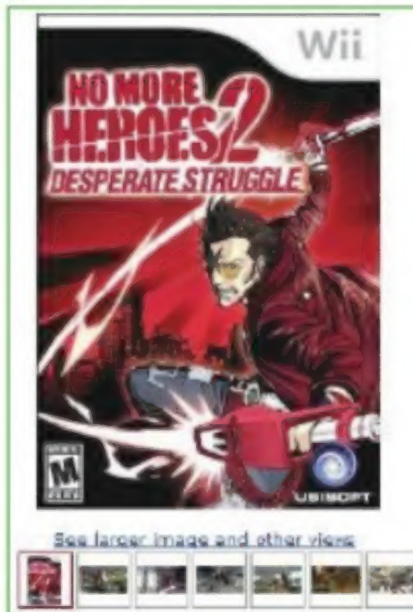
骇人听闻！

——如今我们又多了一款可以让鬼畜眼镜尝试的作品：《顽皮熊》，IGN用“骇人听闻”这个词来总结它2.5的低分，操纵一只毛绒玩具用各种凶器开始屠杀这种主题也许能凭借猎奇吸引到一些玩家，但空前糟糕的操作、视角、音效、画面等等足以吓退任何人了。



最适合你家孩子的游戏。

——亚马逊购物网站对游戏《英雄不再2》的描述引起了一片玩家的围观和嘲弄：《英雄不再》虽然是Wii平台上的作品，但游戏内容完全是成人向的，血腥暴力、粗口、性暗示等限制级要素一应俱全，大多数时候玩家都需要通过挥舞感应棒操纵主角使用激光剑将敌人纵向或横向劈成两半，游戏过程中几乎不会出现家长希望从孩子眼前的屏幕上看到的场面……呃，恐怕只有在家里逗猫的场景不会引起敏感的家长们的反感。



No More Heroes 2: Desperate Struggle
by UBI Soft
Platform: Nintendo Wii | Rated: Mature
(37 customer reviews)
List Price: $29.99
Price: $17.57 & eligible for FREE Super Saver Shipping on orde
You Save: $12.42 (41%)
37 new from $13.98 17 used from $13.49 2 collectible from $29.99
In Stock.
Sold by Hubbagames and Fulfilled by Amazon.
Want it delivered Wednesday, July 7? Order it in the next 52 hours and 54

Product Features
- Made with the Best Quality Material with your child in mind.
- Top Quality Children's Item.



找人去游戏里，专业守尸，守到你外甥每天上线复活要十个小时试试，然后组团在城里刷你外甥黑G黑装备，黑人妹子，刷到你外甥在WOW圈子里混不下去，再适当的诱导一下试试。

——艾泽拉斯国家地理论坛出现了这么一位真正的“舅舅”：他表示因为自己的原因让尚在读初中的外甥接触到了《魔兽世界》，结果外甥沉迷游戏荒废了学业，而外甥的父母，也就是这位舅舅的姐姐姐夫将责任全部推倒了这位舅舅身上，虽然冤枉，但这位舅舅还是想尽力解决外甥的沉迷问题，于是就在议事厅版块发表了求助帖——结果立刻就得到了这样一个听上去很有很有效的解决方法，还有一些网友纷纷支招表示“应该送到羊叔那儿去电一下……”嘿，这就是传说中的“以毒攻毒”吗？

楼主你难道是在理发店工作的……

——一位网友发帖表示“大家都说日式游戏人设卡通风格很重，美式游戏人设相对写实，但在我周围生活的人们的形象还是更接近于日式游戏人物的形象”，为了让这些“形象”更为具体，他甚至举例说“长得像《最终幻想》系列中的Cloud和Squall……”呃，如果不是出于妄想的话，人类与《最终幻想》系列人物的形象最多只可能做到在发型方面相似吧，就连在发型方面相似都很难做到啊……



经得起剧透的才是好剧情！

——一个非常小众的论点在最近找到了重要的论据：《人鬼情未了》（又名“第六感生死恋”）这部出色的电影拥有一个把剧情最关键的内容全部剧透干净的名字，但就算被剧透了，观众观赏电影的体验也不会打折。所以说，那些让玩家就算被剧透了，也能兴致勃勃地继续坚持下去的剧情才是真正出色的剧情——但这显然就不是一个能够放之四海而皆准的标准啊！在这个标准之前，那些以悬疑、推理、层层递进、超展开等等为卖点的游戏地位何在啊……



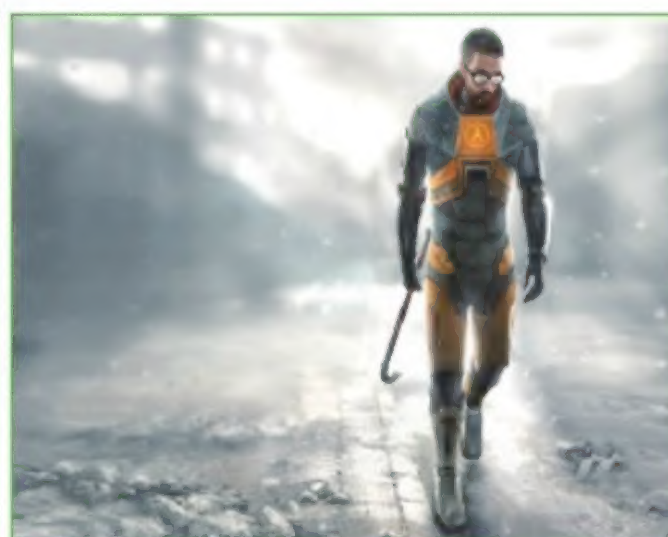
如果这不是PS3处理器广告的话，那么只能是费力不讨好。

——号称“世界最强”的《银星围棋》即将登陆PS3，在宣传中，这部作品宣称可以通过PS3 Cell处理器的强大性能进行复杂程度空前的运算，在人工智能方面会有着惊人的表现，但热衷于围棋博弈的玩家纷纷表示“在围棋盘上，不要指望计算机能有业余以上的水平”，围棋的棋盘规模和特殊规则决定了相关的计算量要远远大于国际象棋，而现阶段处理器这一瓶颈并不是这么容易就能突破的。

果然，英雄人物总是相似的……吗？

——《龙世纪》系列的第二部作品已经公布了游戏宣传图和截图，有玩家发现宣传图中那位貌似主角的人物无论是在造型、服装配色还是动作方面，都与《半条命》系列主角戈登·弗里曼博士非常相似……







PC Gamer


IGN.com



Edge-online.com


IGN.com



Kotaku.com

PC Gamer
编辑选择：Sleep is Death
2010.07

"Sleep is Death"这名字直译的意思是"睡即死"，但其实……游戏名字和游戏内容似乎没什么关系。这是一个由两名玩家参与的回合制游戏。一名玩家将扮演导演，这个先出场的导演角色要做的就是创建场景。你可以用游戏中已有的元素来创世，也可以自己做出物品，捏出角色或者谱出音乐来完善场景。而当导演的工作完成后，他就可以邀请第二玩家——演员开始游戏了。

在每个回合内，演员都有30秒的时间来发挥它的3项能力：移动、表演、谈话。别小看这3个动作，用得好的话，它们绝对无所不能。在第一次游戏中，作为演员的我舔过仙人掌，造出了一个17岁的侏儒女儿，还试着让她去抢我邻居的家。而导演在这30秒中可以和演员对话，改变场景布置或者物体状态等等。

为了让游戏本身能支持这些可能性发挥，作为第一玩家的导演能用的工具会比演员手中的复杂不少。比如导演拥有可以随意改变物品和游戏背景音乐的编辑器，编辑器上手很容易；但就算你是这游戏的老玩家，要在限定的30秒内搞定想做的事情也不是那么简单的。

你感觉不到这款游戏有任何限制——倒是有可能担心自己的想象力不够丰富，或者怕游戏中可用的资源太少。想象力的问题不用多说，原创不行，借鉴模仿稍加改动总会吧。而资源这点也很好解决，因为在你玩过一次游戏后，就可以得到上次游戏中出现的所有物品和音乐。一传二，二传四……玩家人数越多，游戏中可能会出现的道具和音乐也会更多。总而言之这是个非常不错的游戏，我们给他打90分，本次"编辑选择奖"也属于这个有趣的二人游戏。

IGN.com
《质量效应2》的新DLC很能打！
2010.06.23

这次BioWare终于给我们带来了好东西，标价560微软点数的《质量效应2》最新DLC"Overlord"虽然流程略短，但堪称是系列DLC中的极品。

和以往的DLC一样，游戏以探索新的星系地图完成任务为目标。这次一开始你就能发现，制作人态度十分诚恳，和制作原作的时候一样，看不出什么偷工减料的地方——部分视觉和音响效果甚至超过了原作。而新的载具、战斗、对话、解谜等成分的表现也相当不俗。

Edge-online.com
布兰森爵士率维珍游戏重返江湖
2010.06.16

上个月我们提到了维珍集团创始人，亿万富翁理查德·布兰森爵士可能出席E3的消息。6月15日谣言成真，爵士带着Virgin Gaming出现在洛杉矶的展会现场。

家用机玩家们可以将Xbox Live或者PSN账号信息上传至Virgin Gaming，参加或者组织各种网站上的比赛，当然也可以参加维珍集团组织的官方锦标赛。不过最重要的不是这些——这次爵士带着100万美元现金来到E3，据他透露，Virgin Gaming今年打算花在锦标赛奖励上的钱也差不多会是这个数。

IGN.com
告诉Infinity Ward你的感受
2010.06.25

论坛，留言板，Facebook，甚至Twitter都能被游戏制作人用来和玩家交流，而如今《现代战争2》的开发小组Infinity Ward用上了新工具，那就是专属的客服热线！Infinity Ward的创意总监罗伯特表示，这部热线是专为那些从不向游戏公司回馈评价的人准备的。"热线却是最直接的工具，不管你有任何想法，无需注册无需等待，直接就可以拿起电话告诉我们。"

Kotaku.com
《寂静岭8》，你懂的
2010.06.16

不知不觉，寂静岭系列都出到第8代了。这次Konami将寂静岭交给了新的制作小组Vatra Games。同时因为之前系列作的音乐制作人山岗晃（Akira Yamaoka）已离开Konami，所以这次负责音乐部分的制作人也变成了曾为电视剧《双面法医》和几部电影作曲的Daniel Licht。

新作将于2011年登陆Xbox 360及PS3平台。

■原文：IGN.com 翻译 亚勒

学学戛纳吧，E3！

经历了15年跌跌撞撞的成长，E3终于成为了关注度最高的业界展会。但这又如何？它依旧傲慢而且进入门槛奇高，说真的，E3不过是几个寡头推广大作以及新主机的狂欢罢了。那些没名气的、小众的地下的、满脑子奇思妙想、没财力没授权的游戏开发者们，你又何时在E3上看到过他们？

戛纳短时间内成为世界上最重要的电影节，一是因为其创办本身是为了对抗当时德意法西斯对电影节的入侵，可以说是民心所向；二是戛纳本身的成长过程，也就是一个与其匹配的电影市场蓬勃发展的过程。市场越公开自由，业内评审的选判流程也就越透明民主，这自然能吸引全世界的从影业者带着他们引以为豪的创作来到戛纳——这的确是一个极好的展示以及交流平台。

在今年的E3上你看到了育碧的《幽灵行动——未来战士》，但《超越善恶2》呢？两年前我们就听到了《超越善恶2》的开发消息，而且知道它的开发人员是育碧里最富创造力的精英团队。但我们不知道，在哪里或是什么时候，育碧的高层看了什么预算、什么日程然后决定暂停《超越善恶2》的开发，取而代之推出《幽灵行动——未来战士》这个已经小有名气的游戏来和《现代战争》系列打擂台。

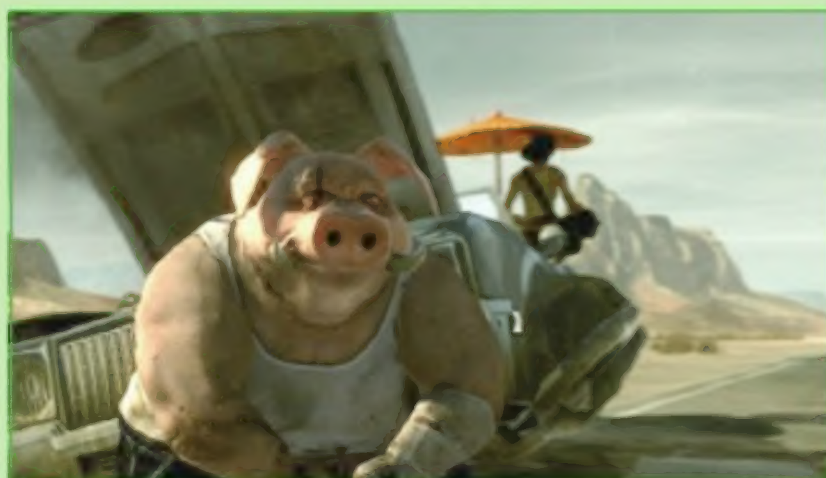
业界不乏一些最初没得到厂商垂青和投资机会，但是依靠自身努力开发出最终叫好又叫座的游戏的成功者故事。但是口口相传的力量究竟有多大？电影界也有许多起初不为厂商看好的好片子，但它们去参展了，受关注了，引起话题了，轰动了，世界成名了，才有钱导演新电影了。如果不是因为电影节，我们可能永远不知道《性，谎言与录像带》《落水狗》《布莱尔女巫》《记忆碎片》这些好电影的存在，克里斯托弗诺兰可能不会被邀请去演一把蝙蝠侠，昆汀也没机会一直对高雅艺术竖起中指。

为什么那些特立独行的，让人血脉喷张的好游戏还没有来到我们面前？因为他们缺少在主机上开发游戏的权限，因为他们缺少一个伯乐发行商。为什么现在Facebook和iPhone上有趣游戏层出不穷，原因之一就是平台的开放性，开发者们不用去管一些能和不能的问题，他们只要做出自己满意又能赚钱的好游戏就行了。而另一方面，Bungie和微软手牵手后，过去的十年里除了《光环》就没出过别的作品。动视将Infinity Ward卡得死死的，最后呢？闹得分道扬镳。

游戏行业的创新节奏可不是由游戏开发者们决定的，那些将游戏刻在盘上放上货架的发行商们才是真正的业界支配着。现在PS3和Xbox 360即将迎来五岁生日，但他们两个销量加起来也没有当年PS2发售五年时的数量多。确实有一小撮第三方在高清化的风潮中淘到了金，但更多的厂商死在了这后浪推前浪的沙滩上。

我们需要一个规范的市场：一个能让天才们尽量发挥创造性同时，也能让发行厂商们快速了解到玩家们对新游戏反应的市场。E3作为业界规模最大的展会，应该推动这样一个市场的发展。同时E3也应当加快真正走向国际化的路，当然这也是游戏产业“去西化”的过程。如今业内主要厂商参加E3时，都说自己面对的是全球观众，而他们口中的全球，不过是指日本、北美和欧洲罢了。中国、阿根廷、巴西、韩国、印度……这些新兴市场拥有的潜力是无限的，厂商们也应该对这点有更深体会。而且，促进与展会相符的市场的发展壮大，这不仅对厂商和整个游戏业界有好处，同时也能增加E3本身的文化认同度。

E3确实是业界极好的展示平台，但它要走的路还很长。E3很受玩家们欢迎，但对那些想要寻找同伴合作提升自我的开发者来说，E3什么也不是，什么也没有。现在的E3上只有游戏的营销运作，没有对游戏的客观评价。过去几年来，我们看到了E3在展会规模和邀请者范围上作出的改变，但是要知道，是否邀请媒体入场这根本无所谓，邀请更多的开发者来到展会，这才是最重要的事情。E3，请发展出自己的戛纳模式吧！



《超越善恶2》，伙计，这部作品会不会永远只停留在概念图阶段啊？



心看看昆汀被媒体包围的嘴脸……什么时候游戏制作人才能享受到这等待遇？



像《刺客信条》这样的作品，就永远不可能只停留在概念图阶段



像Sleep is Death这样的作品（见上一页的介绍）有可能出现在E3上么？

■本刊记者 Psychoo

游戏穿肠过，“泳士”心中留

不过有人会提出疑问，就算因为苍井空，大家都知道这款游戏了，但能带来多少真正的用户呢？这个问题我想没有人可以解答，不过在国内网络游戏市场，大部分市场宣传的目的就是让更多人知道这款作品，从这点上来说，这次活动应该达成了目的。

诸君，我喜欢空姐！
诸君，我很喜欢空姐！
诸君，我最喜欢空姐了！
我喜欢她10岁，我喜欢她20岁，我喜欢她30岁，
我喜欢她40岁，我喜欢她50岁，我喜欢她60岁，
我喜欢她70岁，我喜欢荒野中、公路上、汽车里、草地上、躺椅上、
泳池中、游艇上、校园里、泥泞里、沙发上，出现在任何地方的空姐。
我喜欢穿戴整齐的空姐，冲你微笑，沁人心脾的春意将你我击飞，
当你我被震得飞到空中，又被她嘴边的温柔轰杀至渣，我的心会兴奋起舞。
我喜欢空姐开着Z4小跑儿，用180迈的速度击破你我的心房，
当你我哀号着跪在地下流泪，又被那双白皙的手掌唤回灵魂！
这一刻我的心情，真是无限的畅快。
我还喜欢雄壮威武的步兵们用刺枪尽情蹂躏你我的斗志，
尤其是当我看见陷入迷惘的新兵们，不断反复地用刺枪，
刺入你我那早已虚无的灵魂时，最让我为之感动。

自认人生无望的Loser们，被闪光弹刺瞎双眼的样子，令我忍不住一看再看。

哭嚎的赢家们，随着空姐发出命令的手势，在可以消融寒冰的空姐的嗓音之下，一个一个倒下，这感觉真是太棒了。

当他们勇敢地拿着那点微不足道的优越感做出可以被忽略不计的抵抗，

而我们却用空姐亲笔签名海报把他们大半个世界观夷为平地时，更是绝顶的感官享受。

我也喜欢我们那伴着晨露而来的失落，本该由我们来捍卫的空姐被侮辱，骑兵和步兵被封锁，多么悲伤。

我喜欢拥有空姐所有资源的Loser冲我露出胜利的微笑，
为得到他的硬盘，像可怜虫那样趴在地下痛哭流涕，这真是莫大的耻辱。
诸君，我喜欢空姐，像紫罗兰一样盛开的空姐。
诸君，追随着空姐的战友们，你们渴望的是什么？
你们也渴望空姐吗？你们也渴望一个遥不可及的空姐吗？
你们也渴望一个超越了种族、国籍、性别和情感的如同美神化身的空姐吗？
很好，那就来看空姐吧。

我本打算用些篇幅介绍下苍井空到底是谁，但除去“艺人”外似乎也很难找到准确且符合杂志出版规定的字眼，而且……我认为这也是一种侮辱读者智商的行为。

所以不管对促成这次商业合作的久游观感如何，也不管你对久游旗下作品的态度怎样，就苍井空来中国这件事本身，绝对称得上有趣，毕竟这是……苍井空。

在诸多敬业安保人员的协同合作下，很难靠近空姐身边，这导致我拿硬盘去签名的夙愿落空，着实是一件憾事。整场活动下来，不管是主持人用“雅蠛蝶”调侃还是Fans大喊“阿姨洗铁路”（“我爱你”的大致日文发音），抑或芙蓉裙子意外脱落，苍井空总是保持着相当自然、友好的笑容，在和主持人互动时，无论语言还是行为，也显得十分聪慧，你知道这只是一种感觉，我无法将它像数学公式那样证明。

其实仔细想下，以上种种似乎大部分艺人都能做到，但因为这是苍井空，在这三个字的附加属性下，便形成了一种与其他艺人不同的气场。我想这源于我们与苍井空结识的过程——你似乎很了解她，其实也不了解她，你似乎与她是朋友，其实也并不是朋友。这与传统艺人与Fans之间的关系多少有些不同，苍井空上台说完第一句话，我隔壁哥们一句“没错就是这个声”









苍井空在游戏中战胜对手后看起来是下意识做了个很可爱的胜利姿势，右手做出V型，右脚抬起，头一歪，轻轻跳了一下

便是最好的佐证。这种感觉就像你知道了一个你暗恋的女孩子的小秘密，你也知道这并不能改变什么，但下次见面时的紧张感却会消去一些……

也有不少人对苍井空持负面态度，对那些Fans更是耻笑有加，前者我无权作出评论，毕竟人各有志，但后者却实在有些无谓，只是纯纯地喜欢着一个女星，这本身有什么错呐？至于“德艺双馨”这种称呼，我想更多的成分是嘲笑那些“伪德艺双馨”，不过如果你真心如此认为，我要说，认真你就输了……

总之苍井空把久游这次发布会提升到了另一个境界，起码在现场的我感觉非常愉快，尤其是泳衣拍照环节……

忧伤的芙蓉与纯朴的凤姐

有关芙蓉和凤姐在网上名人中的定位不必多说，我虽谈不上恶感，但也不会没事儿收集她们的图片。但是通过发布会现场上她俩的发言和一些举动，我却感受到了一些别的东西。

芙蓉唱了一首号称是自编的英文歌，尽管演唱过程中主持人极尽调侃之能事，这首歌也谈不上好听，但我竟然在芙蓉那有些发颤的歌声中听到一丝忧伤……很难说清这是为什么，但我相信我的直觉，音乐有时最能暴露一个人的内心世界。

凤姐自上台起便秉持了她的无敌风格，并且话题再次聚焦在“现场没有配得上我的男人”上，可是从她一些回话的方式、对应的内容上感觉，我觉得凤姐本质是挺纯朴一人，总之一看就是没坏心眼那种。当然，这些都是我的主观判断，做不得准。

值得一说的是，芙蓉和凤姐的很多对话都带有工业金属般的机械感，就好像两个机器人一样播放着事先录好的录音。而且不光是“我也会去玩这款游戏”这样的场面话，包括尽显她俩风格的对白同样如此，给我的感觉就是“有人”要她们这么说、这么干。

我们知道，如果没有推手，芙蓉和凤姐最好的结局就是“昙花一现”，不可能持久如斯。而在互联网上成名最快的方式目前是脱，但是这需要一些先天条件，比如我脱了就肯定没戏。芙蓉和凤姐估计走这条路也难，所以就要想别的方法搏出位。

其实我一直觉得，虽然林子大了什么鸟都有，但芙蓉和凤姐这种性格也未免过于戏剧化了，通过这次见到真人，我越发觉得可能她俩本人并不是如此性格，或者没有如此严重。不过这依然只是我的主观判断。

但可以肯定的是，芙蓉和凤姐在这场发布会上扮演的是绿叶角色，而且还是挺受挤兑的绿叶。从凤姐出场前播放的明显带有侮辱性的介绍视频，到主持人与俩人虽然有搞笑效果但充满讽刺味道的对话，再到最后俩人与苍井空站在一起这种设定，无一不透着显而易见的、夸大效果的对比。

从噱头角度讲，这很成功，我却总觉得芙蓉和凤姐有些可怜，当然你可以说这本就是她俩的立身根本，是人家赚钱的方式，但我还是对“娱乐至上”这种事抱有怀疑。而且可悲的是，凡是这种类似相声中的砸挂出现，都能引来一片笑声，更可悲的是，我也笑了……

游戏穿肠过

记得第一次看到苍井空在Twitter上发表有关中国的话题时我就十分奇怪，为什么苍井空突然用Twitter了？为什么ID一下就被人知道了？为什么会谈到中国？虽然日本离中国并不遥远，但我还不会普世价值般认为日本民众会对中国如此友好。接下来没几天就传来苍井空要来国内出席游戏代言活动，我便一下释然了。当然当然，这些只是我的推断，事实不一定如此，说不定苍井空还真就是这样一位白求恩般的共产主义战士！而且就算真相如此，也没什么可指摘，毕竟这只是一场商业活动。

不过有人会提出疑问，就算因为苍井空，大家都知道这款游戏了，但能带来多少真正的用户呢？这个问题我想没有人可以解答，不过在国内网络游戏市场，大部分市场宣传的目的就是让更多人知道这款作品，从这点上来说，这次活动应该达成了目的。

仔细想想，国内网游厂商对代言人的选择也算是挖空心思，从最早的玩家明星，到当红艺人，到网络名人，到越南妞儿，再到今天的苍井空，绝对是与时俱进、步步升级，但是似乎并不能对游戏运营起到决定性作用，多少曾经的喧嚣早已只能在回忆录中见到，还真是游戏心中过，“泳士”心中留了…… P



苍井空在现场为大家跳了一段《香蕉芒果学园》，果然比在网上看更让人喜欢啊！



久游给凤姐的这身行头我想绝对不是为了漂亮，你看头上那朵粉色的花……我嘞个去！



就是在芙蓉这段歌声中，尽管有主持人在一边恶搞，我隐约感受到了芙蓉的忧伤……可为什么我会有这种感受啊！

■本刊特约记者 十步（埃及苏哈纳港区报道）

红海之夏

沙是细沙，一粒粒黄中透白，毫不显得肮脏，绵软地垫在脚下，风扬不起。用手指抓起一把黄沙搓弄，掌心里的每一道纹路都能感受到湿润，用力往空中一洒，沙粒被海风卷裹着飘散……然后，前面一位金发佳人回过头来狠狠瞪了洒家一眼……太、太销魂了……

火热的夏季、悸动的青春、沸腾的大气、飞扬的汗滴……啊，这阿非利加的灿烂阳光，湛蓝海水呵……

对不起，让大家受惊了，在下并不是发春，忽然文青起来的原因，其实只有一个，那就是——世界杯！世界杯！

虽然洒家工作地点环境恶劣，网络条件亦差强人意，但在这场全球瞩目的盛宴来临之际，身处北非的鄙人依然坐拥国内诸友所没有的两大优势，一时间心怀大畅，飘飘然竟有洋洋自得之感。古人云："失之东隅，收之桑榆"，又说，"塞翁失马，焉知非福"，诚不我欺。

那么，到底是哪两个优势呢？

其一，不用为时差问题而忧虑。埃及和南非所处时区相去不远，顿时免去了好大一堆烦恼——吃饱喝足后找地一蹲，看完球吹会牛放倒就睡，生活规律有条不紊，不用担心第二天的工作，也不用担心老板的脸色，这实在是太舒心了！

其二，所谓南非北非，顾名思义，分处赤道两侧，季候截然相反。所以当三十二路豪强在冬季的寒风凛冽中鼓勇奋战时，身在埃及的游客们却可披着轻柔的汗衫，喝着冰凉的饮料，晒着火辣的阳光，与玩伴在湛蓝海水中载浮载沉，好不惬意来哉！

当然，凡事必有缺憾，这才是人世间的常理，最近遇到的尴尬就是德国对阿根廷这场八强战重头戏竟然找不到免费直播，统统被收费频道占了好去，驻地受条件所限一概无法收看……待得千辛万苦好不容易找到个网速流畅的地儿，打开国内网站想看网络直播，竟愕然见到黑乎乎一砣窗口，并配发如下文字：

"抱歉，您的IP位于中国大陆地区之外，根据网络转播协议，您将无法收看本视频，敬请谅解。"

不过车到山前必有路，船到桥头自然直，这世上能难住中国人的事儿数出来大概不会超过两只巴掌，而看球这种鸡毛蒜皮的小开思绝对不在其中。很快我们想起，从驻地驱车出发大约只要二十分钟，就有一家意大利人投资兴建的滨海五星级酒店Stella——这酒店原本主要面向欧美游客和本地中产以上家庭，近年来随着我国经济状况的发展，出国旅游人次愈见增多，大批大批黑瞳黄肤的东亚人前往入住的情况也变得十分常见起来……

嘿嘿嘿，这样的状况，简直就是天与其便，还用犹豫吗？于是一行人等浩浩荡荡杀奔酒店，前呼后拥涌入大门，找个有大屏幕的pub高踞一坐，早有侍应上来殷勤招呼……这一路通行顺畅了无挂碍，轻轻松松大功告成！

埃及乃至整个阿拉伯地区对足球的爱好已不能仅以狂热来形容，如果非要用一个词来概括的话，那就只有——"癫狂"。个人揣测或许是严格的教法对他们的日常生活有了太多约束的缘故吧，一旦遇到足球这种天生就适合用来宣泄的运动，阿拉伯人的热情便仿佛找到了出口的火山，不可抑制地爆发了出来——套句老词的话这简直就是宿命的相逢啊啊啊……

即使不在世界杯这种全球入魔的时期，埃及人也都在一直坚定地支持着本国联赛的发展，仅开罗一个城市就有四五家职业球会。每逢周六夜晚，街头满满地都是挥舞着旗帜的车流，连平素包着头巾略显腼腆的女孩子们都涨红着小脸兴奋地大呼着心仪球星的名字，这种发自内心的热爱绝对不是到了今夏才人来疯的"一月球迷"可比的，或许这就是他们能做到非洲杯三连冠霸业的最大原因吧？

去年世界杯预选赛非洲区的最后一场比赛，埃及被阿尔及利亚1：0击败，痛失出线资格，有好几百名难以接受这种悲剧性结局的青年人结队涌向使馆区，把阿国使馆的大门玻璃砸了个稀烂，搞得当晚整个岛区紧急戒严……阿拉伯人对于足球的狂野从此可见一斑。







这便是我们观看世界杯的酒店，注意到第三张图中间这位瞪大眼睛的哥们了吗？当德国踢进阿根廷第四个球时，这大汉噌一下子跳到沙发上，发出一阵杀猪般的惨嚎……

有趣的是，一旦离开狂躁的足球场，埃及人便又毫无违和感地回到了那种克复自制、谦和退让的生活氛围里——我曾见到两人口角争执至几乎大打出手，但在被周围群众拉开后，立刻各自找了个角落面向麦加跪地忏悔，到再站起来时已经心平气和，互相拥抱致歉兼行吻面礼走人了……

看，这路边的PS2机店是不是和国内很像？可是为什么刷了个法国国旗在墙上呢？哈哈，这个问题只要进去一转就恍然大悟，小小的斗室内激荡碰撞着的尽是“pass！”、“shoot door！”的声音，这主打游戏的选择果然和我朝也是如出一辙啊……和老板攀谈了一会，不出所料，他正是法国队的球迷——话说这届世界杯对他来说大概不会有多少称得上美好的回忆吧？

同样地，还有大张旗鼓刷着巴萨队徽、皇马队徽、红魔队徽的机店，甚至在好多卖手机和电脑的地方也能一目了然地分辨出店主是哪家俱乐部的粉丝——整面墙那么大的队旗，再看不到就是我狗眼瞎了——所以如果从足球入手跟各位老板们侃一侃，虚与委蛇地捧捧他们臭脚的话也能博到不少实惠呢……可惜的是，竟然没有一次见到我家表妹队徽的，埃及人真不识货……

再说回看球之行，一百分钟欢乐时间转瞬即逝，扛着小鼓、喇叭、充气玩具到电视前助威的住客们纷纷散伙回房，我们几个人一合计：既然都已到了滨海酒店这种避暑胜地，看完球后抬腿就走的话那岂不是暴殄天物、入宝山而空手回？

嗯，大家一起回想下当年XBOX上强推《死或生——沙滩排球》的盛景吧，当时用来勾引宅男们的宣传重点是什么来着？脱裤魔制作人是怎么吹嘘的？哦，“这款游戏将是业界史上的奇迹！这里有几乎能以假乱真的青空、海风、沙滩、碧浪、还有……”

呸，“奶排”算什么啊？这里可有真真切切的青空、海风、沙滩、碧浪、和比基尼！

红海的天空看起来格外空灵而高远，浑不似开罗那尾气弥漫的恶形恶相，云彩在蔚蓝色画布上自由徜徉，缓缓变幻身形，仿佛儿童随心所欲的涂鸦。有时候我禁不住会想：在几千年前的时空，是不是也有那么一个正辛苦劳作着的奴隶，会忽然抬起他佝偻已久的头颅，怔怔地和我仰望同一片天空呢？

沙是细沙，一粒粒黄中透白，毫不显得肮脏，绵软地垫在脚下，风扬不起。用手指抓起一把黄沙搓弄，掌心里的每一道纹路都能感受到湿润，用力往空中一洒，沙粒被海风卷裹着飘散……然后，前面一位金发佳人回过头来狠狠瞪了洒家一眼……太、太销魂了……

海是碧海，有生以来，这样清澈的水我只见过三次：一是孩提时跟随父亲到家乡的清江里学习游泳；二是08年灾后不久去九寨沟旅游；三就是在这沙漠之畔，红海之滨。清江之清已是昨日黄花，沿岸林立的工厂早已将她毁去；九寨沟水是至清，却可惜游人络绎，接踵摩肩，总是看不尽兴；而这红海的水，这极目难尽的碧波，我实在无法用语言来描绘她于万一……清澈而温润，缠绵而悠长，大概只有情人的环抱才能予人这种感受了吧？

说到海边最有趣的一境，是既有穿着豪放，坦然展现火辣身材的西方男女，亦有忠实遵循教义，在烈日下亦身裹重重厚袍，不肯稍露肌肤的穆斯林主妇，两相对照不由教人莞尔。那么后者如果不愿意辜负如此美景，也要到海中畅游一番的话该怎么办呢？很简单，穿着长袍面纱一起跳下去……

红海海水含盐度很高，味道既咸又涩，不小心呛进一口的话能让人苦脸半天。这时候我又忍不住想念起尼罗河来，尼罗河的水只比红海逊色少许，滋味却是甘冽可口，不愧是哺育了整个中北非数亿人口的生命之源。

说到尼罗河的起源，一直是人类的难解之谜，直到19世纪中叶才被彻底发现。全长6400多公里的尼罗河从埃塞俄比亚高原的青尼罗河和乌干达维多利亚湖的白尼罗河发源，在喀土穆汇合成尼罗河主流，然后一路向北，蜿蜒3000多公里，直到注入地中海。

古代埃及的税收也与尼罗河息息相关，因为埃及几乎从不下雨，所有的农业用水都得指望着从河里抽取，所以每年的税率都会浮动，其具体数值与水位高度紧密相联——专门负责查勘水位的祭司们会严密监察着水位计的读数，从而判断下一年农耕的丰歉。如果水位接近理想，农民们就会举行各种狂热的庆典，比如把一个由尼罗河淤泥捏成的、头披婚纱手脚紧缚铁链的赤裸女郎像丢进滔滔河水，以此来表达他们对神祇的感恩。

根据史料记载，这个传统最早的确是以活人献祭，后来才改作以泥像替代。说起来古埃及倒还走在了我朝前头，更早地做到了偶像崇拜与人道主义的完美结合——只是不知道他们的西门豹是谁呢……



是的，这里还在流行PS2哦！




穿着奔放的西方游客与保守的本地居民出没于同一片海滩上，其装束相映成趣


尼罗河夜景


不要和扭曲的家伙一起看
E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
2010

这不是起因！

2010年6月17日，为期3天的E3（Electronic Entertainment Expo，电子娱乐展）落下了帷幕，由于杂志的制作和发行周期等原因，当你读到这本杂志的时候，帷幕已经落下了近两个月之久——尽管没能在第一时间将相关的内容呈现在诸位读者面前，但在专题企划栏目中，我们一如既往地可以通过与众不同的视角来报导这一事件——你已经注意到文章的标题了吧？是的，这一次，我们的主题是游戏界的现状对玩家造成的扭曲，以及种种扭曲的心态所导致的对立，为此我们特别邀请了一些戴着鬼畜眼镜熬夜看完E3全程的家伙，这些扭曲的观众在本次E3进行过程中发生的冲突丝毫不逊色于世界杯球场内外支持不同球队的观众之间发生的冲突——这些冲突同时也是网络上一些玩家之间无穷无尽的矛盾的缩影。不要和扭曲的家伙一起看E3——为什么？我们先来一起看看扭曲的家伙是怎样看E3的吧。

这不是前言！



图中这位头顶红白机，戴着任天堂能量手套、手持超任主机（SNES）光线枪的“任天堂英雄”名为坂本教授（Professor. Sakamoto），现实中是一位热衷于创作、演奏芯片音乐的音乐家。在这张图中，他背后那两幢起火燃烧、摇摇欲坠的高楼的造型源自PS3和Xbox 360主机，其寓意不言自明——这就是次时代主机大战！

1519年，葡萄牙航海家费迪南德·麦哲伦率领由西班牙王室赞助的船队开始了环球航行，船队满载着勇气、贪婪和野心起航，在海图的空白处依靠海流、风向和直觉前行，一路经历了迷失、背叛和死亡，在年轻的船长客死他乡之后，幸存的船员终于战胜了海洋，回到了故乡，他们赌上生命的探险在人类的文明史上立下了新的里程碑，上面刻着：地球是圆的。

自从人类对世界的结构和形态产生好奇心，相关的解释就一直层出不穷，每个好奇的提问者都能得到回答，就算是惰于提问的人，也能通过接受教育而掌握相关的信息——当然，这些并不都是经受过实践检验的，其中总有一部分因为过于抽象和抒情，注定要以“仅供参考”为标签陈列在参观者面前，比如说……

比如说这篇专题的作者打算在这里表述的：游戏的世界实在是太扭曲了！

这句话当然不会是空穴来风，就如同麦哲伦的环球航行一样，鬼畜眼镜也是在网络和现实的两片汪洋大海中漂流过才有了这样的感叹——像很多故事一样，这也要从“很久很久以前”讲起：不知从何时开始，在全体游戏玩家面前，电子游戏开始被“平台”这一界限割裂至支离破碎，从那以后只有在反对电子游戏的舆论中，游戏才可能以“电子海洛因”这一称呼重新成为一个整体。处境同样尴尬的玩家们并未因此而团结一致，反而在一直随着游戏类型的增加和分类标准的多样化而不断修正着各自的世界观——在这一过程中，没人能预料到这将导致玩家之间产生难以遏止的对立情绪。

为什么玩家会与玩家对立？我们曾经在2009年10月中旬刊的《死磕！——二分法主宰的游戏界》专题中探讨过这个问题，当时还在地穴里拖稿的某人将问题的症结锁定在“二分法”这种将世界简单粗暴地一分为二的思维惯性上，在这次的专题中，我们不妨换个角度，从“物质决定意识”出发——或者说，从《搞笑漫画日和》中的人气角色熊吉君的著名台词“我不过是被什么玩弄于股掌之间罢了”出发，再次将这个问题置于焦点之上。

这不是重点！

你可以在E3上找出一百个主题，但是没有其中一种会比这个更明显：平台。是的，平台，它就像是纲、目、科、属、种……一样，成为了划分游戏类型最常用的标准——它的存在感远远胜过任何游戏大作：一部游戏无论做到怎样的程度，最多也只能靠耀眼的光芒来吸引眼球，而一个游戏“归属于哪个平台、是否独占”这种问题会无条件占满整个视野，甚至不能选择性无视。你看，2010年的E3几乎是从之前的一场博览会变成了三场发布会——绝大多数信息都集中到了微软、任天堂、索尼三大厂商发布会上，当发布会圆满结束，就只剩下了陪衬和可有可无。

很难说这到底是倒退还是进步——玩家们通过E3见证了游戏界十余年的发展，也见证了各个厂商、平台的的兴衰，如今它终于发展到了这一步：游戏平台的缔造者带着各自的主机，走上游戏世界中的历史舞台，亲手书写游戏世界的历史，这场景就如同来自不同民族的祭司带着形象各异的偶像走上神坛——接下来呢？接下来就是各显神威，等待皈依的信徒。

而玩家们确实会成为信徒！尽管对于厂商而言，游戏平台不过是种植难度很高的摇钱树，但对玩家来说，一个成功的平台就是一个完整的世界，如果这个世界尽善尽美，能够让玩家乐在其中，那么创造这个世界的厂商就足以被奉为造物主级别的神——虽然这种关系与宗教不同，但玩家对厂商的态度确实会与“信仰”非常接近，比如说会从欣赏一个游



有“任青”和“索匪”的地方，就是战场，无论是在网络上还是在现实中遭遇到对方，总免不了一场冷嘲热讽、唇枪舌战

戏开始，转而迷恋一个平台、一个厂商，然后赞赏该平台的特性或是厂商的经营策略，还会像收集神迹一样收集厂商的股价、营业额、销量等数据，仿佛这些能够等同于神祇的战斗力——神祇为什么要有战斗力？因为厂商还要与竞争对手战斗。

如果你曾在网上出没于一些频繁出现“任青、索匪、软饭”等名词的论坛，就不难理解上文描述的那种状态，这种如同信徒般的心态在玩家群体中相当普及，各个国家、各种语言的游戏主题论坛中都可能会聚集起一群保持这种心态的玩家，他们在网络上永无休止的争论几乎就是现实中三大厂商之间的商业竞争的投影——你可以想象，如果有一天NVIDIA和ATI把PC分裂成了两个互不相容的平台（局势从“游戏针对某品牌显卡做特殊优化”恶化为“游戏只能在某品牌显卡上运行”），那么玩家间战场的规模还会继续扩大（何况现在两家显卡厂商的用户就已经在怒目相对了）。是的，厂商在商业上的竞争会投射为玩家在互联网上的战争，而坚守各自阵营的玩家唇枪舌剑的原因不会仅仅是“无聊”。

争强好胜之心人皆有之，无论是出于本能还是虚荣，人们或多或少都会渴望得到胜利之光的照耀——而胜利之光就像BT下载的种子一样，很容易分享，比如在观看球赛时代入其中，成为其中一方的支持者，当自己支持的球队取得胜利时，胜利之光在照亮胜者的同时也会照亮自己。对这种行为追根溯源的过程会相当艰难，考虑到最终的成果会更接近于人类学论文而不是游戏专题，我们也许应该就此打住，将镜头转向这篇专题的主角——鬼畜眼镜和他扭曲的朋友们。

这不是Cosplay!

世界上只有一个组合比“任青、索匪、软饭”三人组更适合做这篇专题的主角，那就是一个买了Wii、PS3，但拒买Xbox 360的人、一个玩着PS3、Xbox 360，但拒玩Wii的人，和一个拥有Xbox 360、Wii，但拒绝PS3的人，是的，鬼畜眼镜和他的两位朋友正好能凑成这样一个组合，你可以称他们为“任黑、索黑、软黑”……在现实生活中，他们并不是什么可恶的家伙，他们就像每个人一样喜欢吃烤串和火锅，像每个人一样喜欢吹着空调打游戏，像每个人一样喜欢在睡觉前玩一会儿掌机……但是他们都有一副鬼畜眼镜，只要有了合适的话题，就会尽情地扭曲一下，当然，E3的开幕就是再合适不过的话题之一。

面对在这次E3上用平台取代游戏本身成为主角的三大主机厂商，鬼畜眼镜们纷纷表示自己如同被上将潘凤附体一般，大斧已经饥渴难耐，为了表明自己的观点和立场，他们打算就各自的好恶这一主题做一段陈述，如果你不经常参与或旁观某些游戏论坛的唇枪舌战，可以借此机会熟悉一下不同平台的忠实玩家们在交战中常见的论点和论据（如果那些算得上是论据的话……），如果你对这些内容已经耳熟能详的话……我的建议是：最好还是把时间用在玩游戏而不是泡论坛上，否则迟早会在耳濡目染中受到相当糟糕的影响的……



任天堂什么的，最讨厌了

任天堂，多么可笑的名字。

我当然也对这个陪伴大量玩家度过美好童年的名字充满感情——如果没有那台红白机（也就不会有小霸王……），有多少孩子会在没有电子游戏的苍白中度过童年？就算“没有OOO，也会有XXX取而代之”的假设生效，也没有哪家厂商能干得像任天堂这个拥有多年玩具设计与生产经验的老字号一样出色。但是，自始至终，我一直清楚地认识到我只是商品的买家，企业的顾客，我们之间的交易是等价的，“一手交钱一手交货”，不存在什么恩惠与亏欠，因此我对任天堂的感情与感激无关。

每个孩子都会长大的，人生阅历也会随着成长的经历而丰富，在这一过程中，我们身边的一切都会发生改变，我们见证了MS-DOS到Windows 7的发展历程，见证了索尼从卖电视和随身听到成为横跨电子、游戏、娱乐、金融领域的巨头的发展历程……而任天堂的发展历程是什么？它以前就是游戏业的霸主，现在还是——它之前做的是那些东西，现在还是，这两者之间的关系似乎是不可分割的：它非常讨巧地在

玩家心中保留着最初的那些形象，在那些对游戏的认识一直停留在马里奥、大金刚和塞尔达上的玩家心中占据着至高无上的位置，拜红白机惊人的普及率所赐，任天堂积累了数量惊人的老玩家，只要任天堂继续做下去，这些老玩家就会无怨无悔无条件地消费下去——就算任天堂为了节约成本而采用落后的硬件和简陋的技术，并且始终保持着一副不思进取的模样，也会有大量玩家对这个品牌不舍不弃——因为他们想玩马里奥和塞尔达，他们不会去主动接触其他名字，只会通过马里奥和塞尔达去尝试新东西——如果那些真的能算是新的东西的话。

想想看：你10岁的时候，曾经操纵着一个三头身的大叔顶砖块、吃金币、钻水管，等你60岁，还将操纵同一个角色做同样的事……任天堂会让你做到的！我不知道地球上有多少人会产生类似“我想看一辈子米老鼠”这种念头并坚持一辈子，但任天堂显然坚信这种忠实的用户为数众多，并且一直坚持着这一定位——如同扛起了一面不能放下的大旗。

当然，任天堂是成功的，在这面大旗的庇护下，它甚至能够通过落后于时代的硬件和毫无竞争优势的技术获得成功，Wii和NDS惊人的销量说明了一切：在画面效果落后一个时代的同时，任天堂还是能远远走在时代的最前列，用挑战玩家忍受能力极限的棱角分明的画面嘲弄着那些不断追求图像引擎进步、物理引擎发展和多边形数量增加的开发者——“那些东西和游戏无关，玩家不需要关心那种事情，好好享受我们的游戏就足够了”，是的，任天堂玩家最理想的状态就是以不菲的价格购买全套体感外设——尽管其中相当一部分只是毫无技术含量的塑料外壳，然后一家人守在一台不到二十英寸的老电视前，玩一些脱离Wii也可以进行——而且可以更好地进行的体感游戏（为什么不去公园晒着太阳打球？为什么不关掉电视，由能说会道的伙伴来主持一场聚会游戏？），或是集体沉醉于马里奥和塞尔达那些熟悉了几十年的老面孔的“充满新意”的冒险中，对这些玩家而言，在任天堂充满活力的游戏世界之外，一切都是静止的，不管是过了5年还是10年，整个游戏业界追随任天堂的步伐和模仿任天堂的进度仍是停滞的（注意，整个游戏业界都在追随和模仿任天堂）——因为没人能通过显卡和CPU的进步来战胜任天堂。


最强水管工马里奥和他愉快的搭档和对手——他们是任天堂人气的保证，是玩家们永远熟悉的老面孔，也是永不衰老的明星面孔。

这就是我为什么反感任天堂的原因——它生硬地把自己的游戏世界与现实世界割裂开来，让玩家处于对外界不闻不问的隔离状态，在这种状态下，没有什么可以与任天堂处于平等的“竞争”关系，它是唯一的主宰，其他的存在只能选择依附它，臣服于它，或是远离它——并遗憾地放弃整个由任天堂所主宰的世界。任天堂不需要任何游戏开发商也能我行我素地活下去，没有哪个开发商会比任天堂更懂任天堂主机和任天堂主机的玩家，任何试图在任天堂的游戏世界中分一杯羹的开发商都要忍受尴尬的处境：主机惊人的销量并不一定会让来自第三方的游戏享有什么特殊的待遇，而可以凭借自己一手创立的品牌维持整个主机市场份额和确保玩家忠诚度的任天堂哪会顾及其他小厂的死活？任天堂薄弱的反盗版技术和易遭破解的脆弱体质完全无法确保第三方厂商的利益——它也无需确保这些，因为有大量无条件忠诚于任天堂品牌的用户作为它不可动摇的靠山。

谁能给我一个不反感任天堂的理由？“为了50年后还能心平气和地玩马里奥”吗？但我不想玩50年的马里奥啊！我可没有“恢复童心”这种远大的志向，残留的童心只要保持在能让我愉快地玩游戏的水准就足够了啊！



红酒什么的，我才不要喝呢

索尼以前并不是这样的，从三块钱一小时的游戏厅里跟着PS一路走下来的玩家都不曾预料到它今天的模样：昂贵、高端、捆绑着一批值得引以为傲的标准，电视柜上的PS3就如同衣柜里的名贵西装，成为了“成功”的标志，尽管我绞尽脑汁也想不出握着手柄、盯着电视，专心致志地按上几个小时与“成功”有什么关系，但总有些人会乐在其中的。

好吧，我讨厌“成功”这个词，可能因为我骨子里就不是一个成功人士——成功这个词只能让我联想起电视购物节目里“八心八箭！你还在等待什么！快拿起电话拨打……”之类的东西。我对以收入水平和消费能力作为衡量“成功”的标准并无异议，我只是对收入水平和消费能力会直观地反映在一台游戏主机上这个现实感到疑惑。尽管在游戏售价方面，PS3游戏确实总是高那么一点点（一些平台独占人气作品的首发版偶尔还会被囤货的奸商恶炒到离谱的程度），但会有人为“我吃的西瓜比其他人吃的贵十块钱”这种事产生优越感吗？

我不知道是其他平台盗版横行的现状导致高价购买蓝光游戏的玩家变得扭曲，还是索尼的宣传策略对玩家进行了某种暗示，总之PS3成为了次时代游戏平台中唯一一台“有面子的”主机——这就是我为什么对其保持警惕的原因，无论它所能提供的画面是多么引人入胜、它所提倡的口号有多么动听，这一切只能让索尼的次时代游戏战略变得更像是一个甜蜜的消费陷阱：在精明的商人眼中，玩家的“消费理念”还是一张尚未经过涂抹的白纸，而在消费这一互动过程中，商家总有机会巧妙地引导消费者接受他们所倡导的理念，而PS3所扮演的角色几乎就是一个大染缸：我认识不止一个玩家在购买PS3后成为了一个高尔夫球运动爱好者兼赛车爱好者，而在第一次把蓝光光盘放进蓝光光驱之前，他们一直是如假包换的日式RPG和GAL的痴迷者，嘴上说着“为《最终幻想XIII》而买PS3”，扭头却买了《战神III》——而

在PS3第一次接通电源之前，他们一直对美式糙汉人设嗤之以鼻，对动作游戏的态度则是碰都不碰……后来他们每天都登陆PSN，周期性地购买消费点数，下载无穷无尽的DEMO和DLC，而这些行为在成为习惯之前最初只是为了“让硬盘派上用场”罢了。

你说，他们是不是被索尼玩弄于股掌之间了？就算嘴上还在说不要，身体也已经很诚实了吧？我打赌，只要他们的经济能力还没被房子车子孩子压垮，一定会无条件接受索尼推出的一切后续产品——好吧，也许我不该对索尼过于苛刻，毕竟，所有的商人——包括索尼的竞争对手，都在做着同样的事。而且从同样的角度来看，不久前为了玩《赤色钢铁2》而不得不购买Wii Motion Plus的我也是就这么被任天堂玩弄于股掌之间了，而更早的时候和Xbox 360一起买了一条HDMI线也可以被理解为消费观念在被微软改写……当然，摆上台面的都是一分钱一分货的交易，而台面下的水到底有多深，是否应该通过阴谋论来测量，并不是一家之言就能说清的问题。

而我为什么要说这些呢？因为那两个废柴在打通《战神III》后，就真的兴冲冲地去买了红酒庆祝啊！而且还贱格地跑来找我，桀桀地笑着说要不要录个全程视频给我这个玩不到独占作品的可怜家伙解渴！啐！全程视频什么的，我早就看过了啊！



是的，我就是没有勇气面对这样一台能让玩家如此死心塌地，毫无脾气的主机

买Xbox 360才不是为了微软呢

我只打算用一句话来概括我与Xbox 360这台主机的全部故事：都是年轻时犯下的错。

仔细想想那段不堪回首的过去：一个软件厂商，不远万里来到硬件领域，触手乱舞，用发热量高、稳定性差的零件攒出一个游戏平台，这是一种怎样的精神！而年少轻狂的我居然就轻信了微软的硬件质量，跃跃欲试地抱了一台回家——才，才不是为了《死或生——极限沙滩排球2》呢……

结果？结果你们都懂的，我有幸拥有了一台地球上第一批死于三红的Xbox 360，而年轻时犯下的错误还没有就此结束，在微软信誓旦旦地声称“改进、优化、调整……”之后，我又有幸拥有了一台地球上第二批死于三红的Xbox 360。

是的，从这个催人泪下的故事中，你们可以看出我是一个不注重主机散热并且每次持续游戏时间都很长的玩家，还可以看出我生活的地方每到夏天室内气温就会很高——但我更希望你们能看出微软的不靠谱，并且对这种带着做软件的态度去做硬件的作风深恶痛绝：Xbox不是Windows，无法通过下载补丁来弥补致命的漏洞，但是他们偏偏就做出了一个硬件版的Windows，而且还是Windows 98那个档次的——那可是一个注定要蓝屏，只是你不知道什么时候会蓝屏的操作系统。

后来，正如你们看到的那样，微软拿出了诚意，打出了包修的牌子，并且屡败屡战，在堆积如山的因三红或“E74”之类新旧致命顽疾而阵亡的主机的尸体上，像做着人体免疫T病毒的相关研究一样弥补着自己年轻时犯下的错误——虽然我们至今还不能确定Xbox 360是否可以终生免疫三红这一绝症。


从前，有一台可爱的Xbox 360……


后来……她三红了

我对微软的全部偏见基本可以总结为一个字：糙。Xbox 360把那种如同北美快餐店里出售的热狗一样的“糙”劲儿表现得淋漓尽致，当你把随便哪张光盘塞进这台主机的光驱里，看着机身发生剧烈的震动，听着光驱发出“嗡嗡祖拉”般的惨叫声，你就会对“糙”这个字的含义体验得淋漓尽致，这台主机就像是快餐店里卖热狗的大块头伙计，他腰间别着左轮枪，坐在收银台后面，听着收音机里的三流节目嘿嘿地傻笑着，而正面对这位伙计的你很可能会从热狗里吃出一粒——或是一只什么异物，但当你冲到他跟前打算表示不满的时候，他只会面无表情地一把夺过你手中吃剩下的半个热狗，大嚼一番，然后打开微波炉，加热一个，再面无表情地递给你——然后继续听着收音机傻笑。而你心里明白：只有在这样的店里，你才能吃到正宗的北美热狗。

好吧，说到底，我一点都不恨微软，我只是在Xbox 360这台主机上寄托了全部的无奈罢了，我多么希望微软没有转型成一个游戏厂商，而是改行去做了军火商，我多么希望看到美军的轰炸机因为操作系统频繁死机而坠毁，我多么希望看到美军的自动步枪因为枪口过热而频繁报废，我多么希望看到美军的一艘又一艘航母接连不断地驶回港口返工重修……但现实是：在伊拉克的美国兵都可以用报废的前几代Xbox 360来搭建掩体了，微软还是没有确定俗称“双65”的新一代Xbox 360是否能够逃脱那场令玩家忧心忡忡的三红死刑。

好在TECMO已经挂掉了，我因此无须为“《死或生——极限沙滩排球3》登陆Xbox 360”这种消息而产生购物冲动，也因此不会在年轻时犯下又一次错误……

这不是总结！

如果有人试图告诉你“鬼畜眼镜没有傲娇属性”，你就可以用这期杂志打他的头：上面三篇自白的标题可不是出于编辑的再创作。正如你们所看到的那样，这些爱憎分明的年轻人都被泾渭分明的平台玩弄于股掌之间了——当然，这并不是什么需要纠正的错误，这只是我们或早或晚都会司空见惯的现实罢了，如果不能淡定地一笑了之，就请大喊一声“扭曲”吧……而扭曲的序幕才刚刚拉开，请戴上鬼畜眼镜来看这次E3的本体——三大厂商发布会吧。

这不是E3！



任天堂：欢迎加入独唱团

当我们在看任天堂发布会的时候，我们在看什么？处理不了几个多边形的Wii和可以显示无限多马赛克的NDS已经在历史的舞台上表演得太久了，而且每次出现在舞台上的演员阵容都差不多，只可能发生“熟悉的老角色缺席”这种导致观众失望的事，几乎没人指望会出现什么意料之外的惊喜——这个已经开始显得古老的品牌就如同订购了半辈子的牛奶：同样的味道，同样的口感，总会周期性地被送到家门口，几十年不曾变化，只要你肯及时饮用，它就不会变质，不会过期，当然，鉴于其有限的容量和有限的营养，你也不能指望它能为你的身体、你的成长带来什么决定性的影响。

但是，突然有这么一天，当你打开家门取今天的牛奶的时候，发现事情居然发生变化了——一夜之间，任天堂所表现出的变化要比它在过去的五年中经历全部变化加起来还要大，打个比方说……呃，就好像送牛奶的突然不送牛奶了，变成了送豆浆，而且还附赠两根油条——这着实能令人感动吧？但也有种情况会让这一幕显得稍微尴尬，比如说，我作为一个没能养成“吃早餐”这个好习惯的家伙……感觉只能停留在“也不过如此”这个程度上。

任天堂显然为这次发布会精心编写了一部剧本，而且出演的角色全都是游戏界当之无愧的主角——业界霸主任天堂企业内部的灵魂人物，不管怎么说，这些只需点点头、动动笔就能决定今年玩家们能玩到的是2D还是3D游戏，是火焰纹章还是星之卡比的大魔王们在舞台上和颜悦色地演一出戏，确实是件赏心悦目的事——所以我也不打算特别提到宫本茂大叔在台上演示“塞尔达传说”系列新作“天空之剑”时Wii的无线信号频频出错和无响应的事（喂！你已经“特别提到”了吧！），当然，在发布会现场梦幻般的气氛中，小小的尴尬会转瞬即逝，任天堂最懂任天堂忠实玩家们的心理：只要秀出马里奥和他愉快的朋友们在运动场上搅成一团的场景，大家就都能High起来，更何况在这之后还有能让大家的全家都High起来的派对游戏（全家一起High的代价不过是再买三个控制器）。

有人喜欢坐在沙发上握着手柄玩游戏，自然也会有人喜欢站在客厅中央手舞足蹈地玩，而Wii这台主机一如既往地重视后者的感受——因为在玩家坐在沙发上的传统玩法上，这台带着浓郁PS2时代气息的主机早已毫无优势可言，最高只能到480P的画面在一般家庭尺寸越来越大的电视上显得愈加捉襟见肘，当然，精明的任天堂总会以卡通渲染和低龄向、女性向的可爱画面来避短：你要相信任天堂，如果你打算让自己的父母、女友或孩子接触电子游戏这种东西的话，你肯定会去买《星之卡比》而不是《使命召唤》，这就是Wii的销量直到2010年依然居高不下的原因。

没有任何迹象表明任天堂会走到下坡路上：作为一个孤高地走在王者之路上，用怪物般的销量和盈利数据居高临下地面对竞争对手的巨人，任天堂并没有迷失前行的道路，它抢先在这一代主机的市场潜力尚未被挖掘殆尽之时推出了新一代掌机3DS，不同于NDS家族中的那些不换汤药的兄弟姐妹，3DS在现场演示中表现出的硬件性能确实令生活在2010年的玩家感到满意。想想看，任天堂那讨人喜欢的游戏明星阵容，加上比PSP更出色的画面和音效，而且还可以用来拍摄带有3D效果的相片和裸眼观赏3D电影……还有什么能阻止3DS成为一台成功的掌机吗？凭借对“玩具”这一概念的深刻理解，任天堂成为了世界上唯一一个能够同时讨好核心玩家和非玩家——比轻度玩家更为轻度的玩家群体的游戏厂商，在现今的游戏界，做出能令有数十年游龄的挑剔玩家赞不绝口的出色游戏堪称是游戏厂商的终身成就，而任天堂的追求远远超出了这个标准——它要让数十年未曾接触过电子游戏，甚至是立场鲜明地反对电子游戏的人也能接受它的游戏机。

但是，就算任天堂做到了这一步，又能改变什么呢？Wii超过7000万台的销量为游戏界带来了怎样的福音呢？任天堂是唯一的赢家，长期占据着游戏销量榜醒目位置的永远是任氏出品的游戏，与主机销量不成正比的游戏销量让第三方厂商叫苦不迭，望而却步——没有人可以与任天堂“分一杯羹”，但与此同时，低廉的开发成本又会助长部分厂商的投机心态，导致一些令人哭笑不得的，几乎不能算是游戏的



马里奥就算改行不做水管工，也不会因此退下历史舞台——面对由任天堂所主宰的游戏世界中的广阔天地，人气角色永远大有可为

商品装在NDS卡带或Wii的光盘里出售……好吧，我承认事情总会发生变化的，任天堂至少在这次的发布会上表现出了对第三方游戏厂商的重视，在已经确定会登陆3DS平台的游戏列表里，任天堂表现出的谦卑令人难以置信，很难想象岩田聪社长居然能容忍“王国之心”、“生化危机”、“合金装备”等作品抢走本该由“任天猫/狗3DS”或“超级玛丽3DS”之类作品独享的掌声，也许一直走在“正确的道路”上的任天堂注意到了“更加正确的道路”，也许我应该放下之前的成见，不再戴着有色眼镜看待这个壮志凌云的游戏业霸主……

但我做不到。看看任天堂为3DS准备的第一部宣传片吧——就是由岩田聪、宫本茂和雷吉亲自出演的那个：3DS仍然是任天堂的3DS，是马里奥和任天狗的3DS，仅凭这些，就已经有太多的人情愿让自己的购买力成为任天堂的战斗力了，在扫荡业界这个副本的过程中，强大的任天堂并不是真的需要队友。我在前面已经表述过了，任天堂的乐观就是我的悲观，也许世界上有超过七千万名玩家认为只要有任天堂就足够了，但对我来说，最值得庆幸的事仍然是“游戏世界里不是只有任天堂”。

在2010年E3的任天堂发布会上，不管你听到的歌声多么响亮，请注意，那都只是任天堂的独唱。



索尼：我们是一辈子的朋友了

如何与一座城市成为一辈子的朋友？答案是：买一套房。买房的意义不只是你在城市里扎下自己的根，同时城市也会在你心中扎根，接下来，你关于生活的一切思考都会围绕着这套房展开——尽管一切的起点只是一所空荡荡的住宅。只有这样，你才会为了装修、为了购买家具、为了布置房间，为了让屋子里住进另一位主人和一位继承人而生活，才会为了拥有更舒适的沙发和床、更高级的马桶和浴缸而生活，才会为了填满果盘和冰箱而生活。这就是融入一个城市的过程，这就是和城市交朋友的过程，同时也是城市改造它的居民的过程，如果你还没有和这座城市交上朋友，那么在对这座城市表达不满之前，在质疑这座城市是否宜居之前，最好先问问自己：是否适宜居住在这里。

索尼没有建立起任天堂那般规模的帝国，所以我打算把他比喻成一座城市——就是你随处可见的那种城市，很多人被它的魅力吸引，定居于其中，和这座城市成为了一辈子的朋友。

然后，在2010年E3的索尼发布会上，这座城市告诉它的居民：朋友，你可能需要一台3D电视了，没错，就是索尼出品的那种。

这就是这次发布会给我留下的第一印象——在PS Move出现在大屏幕上之前，这还是唯一的印象，与那种暗示的强烈程度相比，作为宣传重点的《杀戮地带3》和已经是第五次参加E3的《GT赛车5》等游戏演示的力度几乎可以忽略，仿佛那些游戏存在的价值就是为索尼建造这座城市添砖加瓦——说服玩家“以游戏体验的名义”将索尼的3D电视买回家。这套演示就算是从电子游戏展现场原封不动地搬到家用电器展现场也不会有任何不协调感，当然，你可以说我是因为吃不到葡萄所以才说葡萄酸——索尼就是拥有与家电市场无缝结合这一优势，这种值得夸耀的事当然应当摆到台面上！

等等，值得摆到台面上的优势可不只有家用电器这种过于具体的东西，索尼毕竟是极为罕见的能够为玩家提供“人生奋斗目标”的企业：想想看，只要月收入达到某个水准，你就能在自己家里和亲朋好友共同见证3D技术的发展……这难道不令人跃跃欲试吗？

这就是我为什么无法成为索尼朋友的原因——嘿，别用那种眼神看我，我指的并不是月收入……

索尼当然没有愚蠢到把自己的产品当成奢侈品来宣传的程度，如今面对玩家最有力的宣传词莫过于“独占”二字，每个主机的制造者都对此心知肚明，但悲哀的现实是：除非花大价钱把哪个游戏公司或是工作室收入旗下，否则就不要指望“忠诚度”的天平会主动倾向自己这边——“拍肩”这个曾在2008、2009年两度出现在微软发布会舞台上的动作标志着索尼遭受的两次“背叛”，《最终幻想XIII》和《合金装备——崛起》这两部在最初公布时由PS3平台独占的重量级作品纷纷叛逃至Xbox 360阵营，对于主机厂商而言，每个跨平台发布的游戏都是在扼杀自己平台的优势（如果在日趋同质化的情况下，所谓的“优势”真的存在的话……），游戏为什么会由独占变为跨平台？在这个问题面前，“认为PS3强大的处理器能够实现更优秀的游戏体验”“认同PSN卓越的服务理念……”之类的空话毫无说服力，无论索尼怎样强调PS3的Cell处理器有着数倍于Xbox 360处理器的性能，不同平台上游戏的相同表现都无法让玩家认识到这一优势的存在，而几年来PSN与Xbox Live网络服务的同步发展和健全更也让双方难分高下，PS3与Xbox 360两个平台在争夺游戏阵容方面的竞争结果是：除了通过赤裸裸的经济利益来诱惑厂商为自己的平台开发游戏之外，只能依靠扩大旗下工作室数量和规模来实现真正的“独占”。双方同样的不幸是自己的财力都不足以买下那些拥有众多人气系列作品的公司，因此只能对野生的小型工作室下手。



索尼给Vavle的蛋糕显然不是一个谎言——为了让Steam平台的触手伸到PSN上，Gabe终于低下了高贵的头颅

到了2010年，曾两度遭遇背叛的索尼除了通过重点宣传《烈火战车》新作来团结创立Eat Sleep Play工作室（吃、睡、玩，这工作室的名字太能打了！）的老朋友David Jaffe之外，还从敌对阵营交到了一个新朋友：Valve的Gabe Newell，Gabe这个毒舌的胖子出现在索尼的发布会舞台上几乎就像美国总统奥巴马出现在E3现场一样不可思议：作为资深PC硬件发烧友的Gabe对PS3平



不管经历了怎样的曲折，《时空穿梭2》终于登陆了PS3，这一平台引以为傲的“神作”阵容又增加了一员干将

台的感情几乎可以用“憎恨”二字来描述，早在2007年，他就曾表示过“PS3这台游戏机简直就是在浪费所有人的时间”——当时Valve把《半条命2》“橙盒”的PS3版开发工作外包给了EA，好吧，这至少没有浪费Valve的时间，而在这之前，他还曾不止一次地公开表示过“索尼就应该把PS3割掉重练”——当初我们曾认为这一切似乎是源于他对Cell处理器架构导致编程难度高、开发成本高的不满，正如他所说的那句“PS3根本就是各种意义上的灾难，索尼压根就不曾考虑过顾客和开发者的要求”的字面意思所言（顺便，他甚至在PS3版“橙盒”上市时都不忘毒舌一句“我认为《半条命2》PS3版的表现很难达到PC和Xbox 360版本的水准”），而现在我们终于看出那句话在字面意思之下的潜台词了：索尼应当替游戏开发商承担这笔额外的开发成本——让我们更直截了当地说：请给我一笔不能拒绝的钱吧，朋友。

不管到底有没有一笔不能拒绝的钱传递于两家企业的账户之间，索尼终于还是交到了这个朋友，作为朋友出现在索尼主场舞台上的Gabe战胜了自己，他开始热爱索尼老大哥了，他表示PS3是重视玩家游戏体验并体贴开发者需求的卓越平台，甚至还不忘强调一句“PS3平台的《时空穿梭2》将是最出色的版本”——是的，他把自己在2007年说过的那些话反过来说了一遍！

朋友，现在你更加深刻地明白“朋友”这个词的含义了吧？



微软：占领客厅的，才能做主人哦

从这次发布会舞台的布置上，就不难看出三大巨头各自的特点和野心：索尼把舞台打造成了一个巨大的影院，用最大、最多的屏幕来宣传自己的高清和3D理念，任天堂充分发挥了舞台的功能，用实际行动强调了“显示在屏幕上的画面只是游戏的一半”，用真人出演的舞台剧吸引玩家的另一半注意力，以此扬长避短，而到了微软这边，舞台被打造成了标准的起居室模样——一块宽敞的空地，加上几个正对着Xbox 360和电视的沙发和茶几，看上去就像是每一个有钱购买Xbox 360的家庭都会拥有的那块室内空间一样。

在我们这儿，“起居室（Living Room）”更常用的称呼是“客厅”，我们可以通过联系东西方文化的差异来更好地理解这个概念：“客厅”接待客人的的功能直接体现在名字上，在我认识的大多数人的家里，这个空间主要是用来吃饭的，摆着一张餐桌的概率要远远大于摆着一台电视的概率，生活中与这个空间的交集基本就局限在这张餐桌周围，而西方家庭对这个不同于卧室的空间的使用频率和利用效率要高得多，一家三口坐在沙发上看看电视电影之类的活动通常就是在起居室里进行的，以“起居”，即日常生活为其命名也就意味着日常生活与这个空间的交集更大。

这次，微软把枪口对准了千千万万个家庭的起居室，尽管发布会还是以传统的“枪枪枪”拉开序幕，但这次的口味并没有局限于“枪车球”——本次发布会的焦点“Kinect”为Xbox 360带来了不小的改变，仅凭一只手柄已经不足以驾驭这个平台了，尽管早在PS2时代我们就已经通过索尼的EyeToy见识过类似的体感技术，但碍于技术限制，当年的EyeToy无法突破只能捕捉平面图像的瓶颈，如今Kinect已经实现了全方位跟踪人体运动的功能，同时还配备了相对精准的声控技术——至少可以应付在北美地区流行的英语口音。正如Xbox Live副总裁Marc Whitten发布会上对这个产品进行最初介绍时所说的那样“想象一个无需遥控即可看电影、无需手柄即可玩游戏的世界——就在你舒适的起居室里。想象下：这是一个智能化的起居室，可以帮你联络你的朋友并提供你感兴趣的娱乐，一切都是如此简单，任何人都可以轻易做到……”听上去确实不错：你只需要挥挥手，或者连手都不用动，只需躺在沙发里，像白雪公主里的王后一样念一句“魔镜啊魔镜……”式的咒语，就能够操纵Xbox 360为你提供服务。当然，比起微软在去年E3上演示“初生计划”时与人工智能对话的惊人效果，成品的这种简单的语音识别技术已经严重缩水了。

只有那些喜欢握着手柄玩“枪车球”和RPG的玩家们会抵制由任天堂开创的“健身游戏”潮流，事实证明无论是微软还是索尼，对由任天堂一家独占体感游戏市场这个现实都只有羡慕嫉妒恨，毕竟除了阿宅好骗之外，女性玩家和孩子的钱也是很容易赚的——有任天堂这一先行者的启发和示范，体感游戏开发成本低，创意简单、制作周期短、销量惊人等特点早已深入人心，现在时机已经成熟，厂商自然要喊着“人傻钱多速来”的口号冲在前线，无论找个怎样的借口，只要能说服玩家在摄像头前活动肢体就赢了——Wii有Wii Sports，Kinect就有Kinect Sports，Wii有Wii Fit，眼红的育碧就做出了Your Shape，虚拟宠物方面，任天堂有猫有狗，索尼有猴，微软就搞出了一只老虎……不过如此而已。这时我就觉得也不能对国内的一些山寨游戏厂商太苛刻，毕竟就算做到微软、育碧这个程度，他们也只不过是在嘴上说着“只有我们才有……”身体却一直在模仿着一切能模仿的对象罢了。

从这个角度来看，Xbox Live和ESPN开始合作，通过Xbox 360平台为玩家提供体育赛事转播这件事都要比它的体感产品更有创意——在这之前，还没有哪家主机厂商尝试过为玩家提供这项服务——“让游戏机这个平台在玩家生活中的起到作用超出游戏之外”，这就是微软的新思路，也是微软占领玩家起居室的关键，同样是发布会现场除了展示Kinect游戏功能之外，还重点介绍了该产品所提供的实时视/音频通讯功能的原因——通过Kinect和Xbox Live，玩家可以随时与网络上的战友或MSN上的亲戚朋友聊上一场，除了通过摄像头看到对方，还能通过一方的Xbox 360同时分享一场电



当你把客厅的新主人请回家的时候，别忘了祈祷这一幕不会发生在你的家里……

影……是的，随着软件的更新和网络功能的完善，Xbox 360在起居室中所起到的作用几乎可以取代电脑了，这就是微软的野心：除了一台电视和一台Xbox 360（包括Kinect）之外，你的起居室沙发前面就不再需要任何东西——换句话说，如果在你起居室的沙发前除了电视之外还摆了其他的什么东西，你就应该买一台Xbox 360（包括Kinect）来替换掉它们——如果有一个万能的管家，可以同时胜任园丁、清洁工、健身教练、家庭教师、厨师等工作，那么在雇佣这个管家之后，你还需要其他的佣人么？

等等，我可没打算歌颂微软的全能——对方毕竟是微软，做出充满无穷奥秘——包括“坏都不知道怎么坏的”和“为什么用棉被捂一下都能修好”等奥秘的Xbox 360的微软，尽管它为了扩大市场占有率而显得越来越厚道，甚至将新一代Xbox 360主机免费赠送给了参与发布会的每个观众，但是在Kinect正式上市并经过玩家充分测试之前，我是无法带着乐观地态度看待它们的前景的……你知道，目前公布的由Kinect体感系统所衍生出的那些游戏中，没有一个是让人能够坚持连续玩3个小时以上的，而对于在传统游戏环境中成长起来的玩家来说，一次不能连续玩上四五个小时或更久还不如不玩——大量连续的游戏时间、连接Kinect并让无线网卡正常工作是否能让新一代主机的硬件环境保持稳定？新一代主机增加的“过热保护——强制关机”功能是否会成为一个每隔几小时周期性自动关机的“防沉迷系统”？Kinect是否会对尚未发生过三红事故的第四代“双65”主机造成毁灭性的打击？只要曾亲身经历过三红，你就会觉得这些看似未雨绸缪、杞人忧天的问题一点都不多余——不管对方有没有成为你客厅的主人，微软就是微软，就是那个会逼得玩家自发把产品改装出水冷系统的微软，那个为维修电子产品增加了“棉被”和“牙签”两种全新工具的微软，你可以把它放到起居室里最醒目的位置，但你不能奢望它陪伴你的时间能像客厅里摆放的其他东西一样长。

这不是结语！

自从游戏市场以平台为界呈现出三国鼎立之势后，很多人气旺盛的游戏论坛都会在每届E3进行的同时爆发大规模的争吵——在茶余饭后，带着傲慢与偏见为立场的对立而大打出手成为了一些扭曲的家伙喜闻乐见的消遣方式，沉迷于这一消遣的玩家甚至会把宝贵的游戏时间浪费在论坛发帖回帖上。选择自己认同的理念并予以坚持、对于违背内心道德准则的现象予以谴责、勇于表达自己的见解……这些都是值得鼓励和赞赏的事，但是情况具体到了游戏的世界里，这就显得过于不对劲了：游戏厂商之间的商业竞争在客观上促进了彼此的发展、创新，而玩家间的舆论战争能改变什么？我们总能看到某个阵营的玩家在欢呼的同时遭到从另一个阵营泼来的冷水，或是哪个玩家因为对平台产生反感而全盘否定一系列作品的价值……这已经完全背离游戏的本意和玩家的本性了吧？

2010年的E3让三大主机厂商之间的竞争更为白热化，这同样使得那些热衷于打着主机旗帜征战的扭曲家伙更为亢奋——一些令人扫兴、沮丧的，与游戏世界严重脱节的舆论通过他们不断扩散，而任何关注新游戏信息和平台发展方向的玩家都难以避免遭遇到来自他们的冷嘲热讽。制作这篇专题的初衷，是让几位对主机平台扭曲舆论耳熟能详、将流行口号倒背如流的玩家，以尽量温和的语气描述这一市场上存在的种种怪现状——其实那些作为厂商竞争策略的投影的现象都算不上是什么严重的问题，不同的厂商带着各自的平台走上不同的发展道路，以不同的游戏吸引不同的玩家……整个市场就是得益于此，才能以如今这般乐观的速度持续发展着，尽管副作用是平台之间的隔阂让玩家们彼此孤立，而且需要为玩游戏付出更多的代价，但是，无论处于怎样的逆境之中，玩家享受到的游戏的乐趣都不会因此而大打折扣。心平气和地享受游戏吧，朋友，请带着一颗纯粹的玩家的心，而不是任天堂信徒、索尼狂热者或微软选民的心态去看E3，不要成为扭曲的人——也不要和扭曲的人一起看E3。












一组以游戏平台为主角的温馨漫画——如果拥有不同平台的玩家也能如此亲密无间就好了

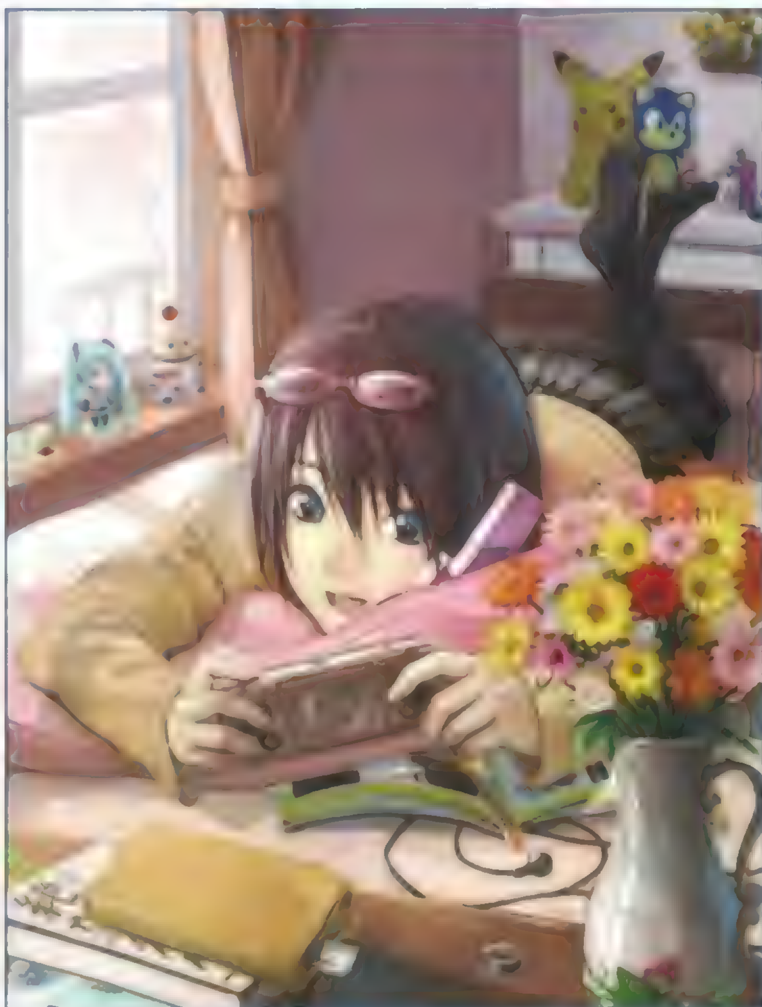
这不是福利!

每年在关于游戏展会的专题中，我们都会用一页的篇幅来展示展会上的Show Girl们，而这次E3我们来可以换换口味，用二次元的图来展示E3的精神：要爱，不要战。无论你拥有怎样的游戏平台，都可以舒适地享受游戏（什么？你说有奇怪的东西混进去了？不要在意细节啊！）。



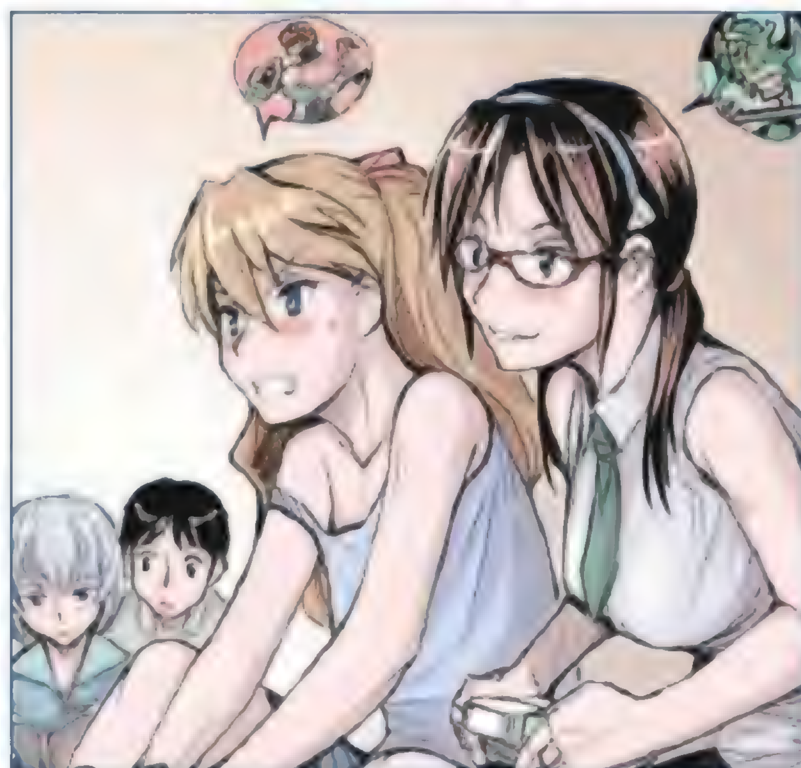
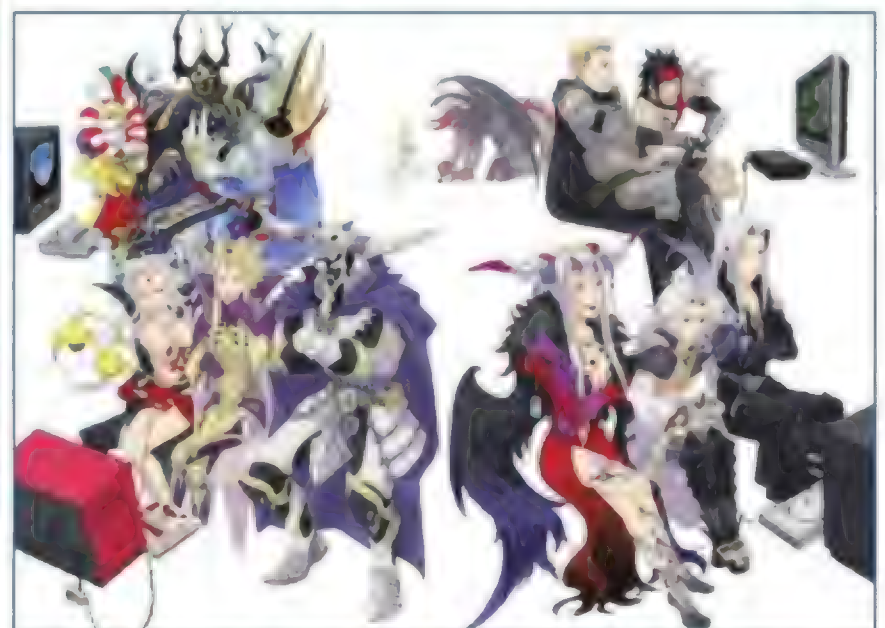










游戏的人，不快乐

■ 策划 本刊编辑部
执笔 小明斯基 大漠小虾 基督山败狗 辰烽

高中时，我的生活可以用这样一个例子来做说明。同学拿着我们班的集体照给他们父母看，如果随口说了一句“我们班有个傻子叫小明，都没人跟他一起玩，你猜他是谁？”的话，90%没见过我的的家长们都能马上指着照片上一个人，问道“是不是他？”，并在之后得到肯定的答复。我与周围的环境是如此格格不入，就好像一只会说话的、能站着走路的猪，却生活在人类世界。不管我穿上什么衣服，戴上什么帽子，也无法遮掩住我的长鼻子和短尾巴。

可能你会说“哇，你真酷！”事实上这不但不酷，简直让人想死。“真正”的孤寂让人绝望，我从惧怕学校，发展为厌恶学校直至憎恨学校。如同伊藤润二漫画里扭曲的主角一样，我幻想着可以按下毁灭世界的按钮，就连家里的斑点狗都不再和被负面能量包裹的我亲近，正应了人嫌狗不待见这句话。



大家好，我是小明，这是我高中的故事……

转机发生在一天放学。我和一个个子很高的男生顺路一起回家，我想他一定是因为没找到别人又恰好碰上我这才不得不与我同行，尴尬无声地走了10分钟后，他一定是觉得无聊，便随口问了一句“你玩游戏吗？”那个年代电脑游戏虽然刚出现不久，但瞬间就斩获了大量可以肆意挥霍的青春，对我来说，游戏更是唯一娱乐的方式。“玩的。”我回答。“哦？你玩过《同级生》吗？”“玩过，打通了。”“啊！通了？你通了个几个？”“所有。”“啊！好厉害，我有几个一直找不到事件触发……”



几张软盘，几兆数据，就足以构成一个廉价的乌托邦，这是只有游戏才能拥有的魅力

当时网络不普及，游戏媒体更是没几个，不要说攻略，就连介绍都找不到，所以在“打游戏基本靠问”的背景下，我们就《同级生》这个游戏谈论了一路。从简单的他问我答，逐渐变成说说笑笑。

接下来你可以猜到，通过游戏这个话题，加上比大家多出数倍的游戏经验，我渐渐和班里越来越多同学有了交集，虽然永远不可能成为女生暗恋、男生羡慕的高中赢家，但再也不会想按下毁灭世界的按钮。

有时我也会想，我如此执着于游戏，是不是只是因为这是我唯一的与这个世界连接的方式？我不能百分百肯定这点，但我总是隐约觉得，那些和我一样真正把游戏当做一种寄托（不是逃避生活）或者信仰，而不仅仅是用来打发时间的玩具的人，似乎和我一样，不快乐。

这种不快乐来自对某种无法拒绝的存在的否认，也许是生活，也许是自己本身，不过这并不是因为我们不能住在大房子里点上一碗鲍鱼拉面再配上一杯路易十三后拍照发在网上，仅仅是一种与生俱来的、流淌在血液里的DNA式宿命，它是无解的。

如果这种人生感触是一种慢性病，那么包括游戏、电影、音乐、绘画、图书等所有艺术形式就是一味解药，虽然无法痊愈，但可以抑制病情的恶化，运气好还能转职为魔法师或者艺术家。所以对这个族群来说，游戏是一种拯救。

如果大漠小虾不曾玩过电子游戏

在奇妙的异次元，有个与地球一模一样世界，那里也有一个我们这边的大漠小虾一模一样的人，名叫莫小侠。由于莫小侠不曾玩过电子游戏，他最终走上了一条曲折离奇的不归路。

莫小侠本是个热爱生活、喜欢玩耍的孩子，也曾憧憬着“考进前三名就给你买游戏机”这样的承诺发生在自己身上，可是莫小侠的父母亲相信“好孩子就不应该玩游戏”的定律。小学三年级的期末考试过后，考了全班第一名的莫小侠收到了一台“小霸王”学习机作为奖励。真是个莫大的惊喜啊！从此，莫小侠就扭曲了。他开始痛恨那些拥有游戏机的同学，特别是学习成绩一般却能够全机种制霸的游戏达人杨神经，慢慢地他更进一步，开始痛恨一切游戏，并发誓不再玩游戏。他将满腔的忧伤都投入到无尽的学习中去，成绩越发优秀起来。最后经过十多年寒窗苦读，他以优异的成绩考取了世界重点大学——情花大学水木工程系。

考上情花大学的莫小侠严格要求自己，不仅学习成绩优秀，还热心参加校内各种协会、组织，暑假时通过勤工俭学实践活动买了自己的第一台电脑。买了电脑之后，他积极利用高科技手段充实自己，学会了办公、网页制作和图像处理等有用的技能。由于他从小留下的心理阴影，他对身边利用电脑玩游戏的同学嗤之以鼻，将电脑游戏痛斥为“电子摇头丸”，将国产经典武侠角色扮演游戏《古剑奇侠传》评价为“大杂烩式的琼瑶剧”。

大学毕业后，由于家中困难，莫小侠放弃了继续深造的机会，凭借他优异的成绩被著名IT企业华威公司录取，年薪10万！

这年7月，莫小侠怀揣科技兴国的梦想兴冲冲前去华威公司报道，却被告知，由于公司战略调整，不再录取他为公司员工，公司为此赔付他毁约金3万元！

遭遇当头一棒的莫小侠也曾数度到各地的人才市场投放简历，但招聘企业看到他曾被著名IT企业拒绝录用，还敢索要巨额毁约金，一个个都噤若寒蝉。在人才市场漂了几个月，莫小侠无奈之下只好返回家乡。

回到老家的莫小侠还完了家里的债务，已经身无分文，一时找不到工作，无所事事的他决定去拜访少时同学，看能不能拉拉关系。一拜访不要紧，这才发现那些原来在他眼里学习又差人品也烂的家伙如今个个事业有成：性情乖张的王大愣子承父业，去土地局上班，如今满城都是他的房产；嫉恶如仇的熊大发警校毕业，分配到市局刑警队，如今俨然威震一方；城府深厚的金鑫鑫在财政局上班，如今出门都要西装革履拎着包；就连清纯美艳的班花刘小美都进入阿里马马公司，筹备电子商务网站“淘金网”。


那条熟悉的台阶之上，走出的是各不相同的人生道路

尤其令莫小侠不可忍受的是，他从小就十分憎恨的杨神经，这个家伙早早就辍学不上，如今竟在市内黄金地段开了一家远近闻名的网吧兼游戏厅。几年下来，已经成了远近闻名的小财主。其实，杨神经网吧开张的时候，不但网速慢，上网费也贵得离谱，眼看生意继续不下去，杨神经果断改革，全面引入网络游戏，很快就门庭若市，24小时全部爆满。杨神经看莫小侠没着没落，想让他去自己网吧里先干个网管，每月1000块包吃住。莫小侠一听勃然大怒，说我一堂堂情花大学毕业，怎能去干这下等工作，每天看一帮混混在那PK，天理何在？

杨神经倒没怎么生气，又说，你上学时不是作文写得好吗？我认识一游戏杂志编辑，每月需要大量约稿，稿酬优厚，只要你找个游戏研究几天，凭你的笔杆子，定能写得天花乱坠，不用多久就能超越天下第一撰稿人徐老师。莫小侠说我一堂堂情花大学毕业，平生最恨游戏，赤裸裸的电子摇头丸！

杨神经还是没怎么生气，拍拍小侠肩膀说，那再会！

从此，莫小侠就更看不起杨神经了。

看不起归看不起，莫小侠在家中盘桓几日，日子就越发窘迫起来，不得不继续出外寻找机会。走投无路之下，他看到著名IT企业蓝光公司的招聘启示，抱着试试看的态度投了简历，几天后被录用为网站编辑，月薪2000元。莫小侠一进公司，就如鱼得水，勤学苦干，很快成为业务标兵。由于他的努力衬托出同事的无能和懒散，结果遭到同事的一致唾弃。

两个月后，蓝光公司忽然宣布放弃原有业务，转型成为网游公司，并推出网络游戏《蓝光世界》。小侠初来乍到，又不懂游戏，虽然心中抵触，却不愿放弃来之不易的机会，只要硬着头皮留下来，转往《蓝光世界》项目。因为他先前得罪了不少同事，进不了市场部，只能去媒介中心当个死文案。

游戏即出，百事缠身，作为文案，莫小侠忍受着他对游戏的憎恶之情，硬着头皮体验游戏，将数个人物练到满级的256级。还要一天要写8篇新闻、5个评测，请网站到处转发，进行自我吹捧。在这样繁忙的工作中，小侠因为不懂游戏，感到压力很大，他工作中诚惶诚恐，生怕出了岔子被扫地出门。却说小侠有个市场部同事，人称游戏高手赵八爷，“传奇”“石器”“魔力”样样精通，还能在游戏里把到妹。赵八爷还想出过“玩游戏送安全套”的活动方案，市场反应极佳，深得领导赏识。小侠虽然心中极度鄙夷，但为了保住工作，还是时不时恭敬地向赵八爷请教。小侠就这样干了几年，但终因体内抗拒游戏的思想过于强大，无法管住自己，一日因盗取GM号在游戏里大肆屠杀玩家，扰乱游戏秩序，被蓝光公司立即开除。

却说小侠离开公司，又是举目茫然。有心回去考研，但这些年来已将专业知识忘得七七八八。枪稿思维腐蚀了他的大脑，连智商感觉都下降了许多，不由得暗骂几声：游戏害人不浅。一日街头瞎转，他竟然碰见许久不见的同学杨神经。原来，神经已经抛弃在老家的偌大家业，只为去大城市的游戏杂志做一名编辑。想钱都要想疯了的小侠心中暗笑杨神经的行为十分愚蠢，但杨神经却正色道：这是一个神圣的理想，是花几百万也无法实现的精神寄托。小侠问，为什么游戏让你着迷？我玩过的唯一游戏就是《蓝光世界》，那简直是渣。神经说，兄弟！在《蓝光世界》和所有网络游戏之外，还有一种游戏，那是你无法理解的！

莫小侠问，也要练到256级吗？

杨神经没怎么生气，拍拍小侠肩膀说，再会！

小侠正在理解《蓝光世界》之外的游戏是什么，忽然接到前同事赵八爷的电话。八爷说自己升到市场总监后靠广告回扣赚了点小钱，他找了一个程序、半个美工，两个月攒出一个网页游戏，即将投入运营。八爷打电话来，就是邀请小侠来公司担任总经理，月薪8000元！小侠问，那还需要去游戏里练级吗？八爷坚定地说，不用！小侠仔细一打听，原来这个工作十分简单，只要每天看着服务器，能让游戏正常运营就行。于是，小侠一口答应下来，赵总安排了一下《鬼畜OL》的运营事宜，就去海外度假了……小侠工作兢兢业业，每月将运营所得巨款按期打入赵总的海外账户，只留下自己的工资。

3个月后，莫小侠因涉嫌传播非法淫秽出版物被公安机关依法逮捕。在审讯中，小侠才得知，这一切都是赵总的骗局。

关在看守所里的小侠，因为不懂游戏而悔恨交加，此时他想到杨神经的人生轨迹，禁不住肃然起敬。他现在是多么想去玩游戏，了解游戏呀！现在工作没有了，还涉嫌犯罪，主犯赵八爷还潜逃海外……想到这他就默默地打开了号子里的水龙头开始洗脸。洗了很久，什么也没有发生，小侠突然大喊：不是说洗脸可以洗死人的吗！

平行世界的莫小侠因疯被送往精神病院，那一年他30岁。

作为大漠小虾的同事，我可以负责任地说，如果没有游戏这个出口，这段他意淫出来的扭曲故事120%会变成现实，所以他还在继续游戏，还好他还在继续游戏，游戏不光拯救了他，也拯救了他身边的人……

下面这篇文章的作者毕业后就在游戏圈讨生活，相比我



没人能在一生中的每时每刻都能看清通往未来或归宿的道路，有些时候只能凭着感觉随波逐流

来说，他更有理想，更有抱负，但是现在这种理想和抱负已经被逐渐放下，替而代之的是更多惆怅和忧伤。尽管他还在从事与游戏沾边的工作，但已经不再是那个“在游戏和女人之间果断选择游戏”的少年郎。谨以此文纪念他的青春，你我的青春，他的不快乐，你我的不快乐。

游戏，我们永远都是好朋友

这把年纪了，你为何还在玩游戏？这是一个十分常见的主题，我相信各位读者大人都不止一次见过类似的文章，毕竟我少年时代都见过数次这种奔三甚至奔四的“老年人”们凑一起感叹时光蹉跎的文章。只是如今我竟然成为奔三一员，早已经开始感叹游戏人生的无力，不禁有些恍若隔世的感觉。


曾经握上几年也不曾觉得腻烦的手柄，如今已经不知身在何方

其实，这篇文章的起点，仅仅是一位好友某日约我谈人生谈理想时的一句：“想咱们一天握着手柄13个小时的时候……”

我家里有一个柜子，里面放满了我最近十多年来收集的各种正版游戏，这其中有相当数量是没有拆封的，还有更多数量的是仅拆封的。不止一个人说你这娃真是浪费，太奢侈了！或者确切地说只有一个人没这么说过我，因为这位好汉晓得这堆正版游戏对于我们这些人的含义。草草算来，我玩游戏也有20年了，这些正版游戏如果按发行日期摆在一起，那就恰恰是我童年生活最重要的一段缩影。这其中有不少作品，我当年以各种形式的盗版体验过、享受过、感动过，等年长后有了收入收套正版可谓是对儿时游戏生活的纪念；这其中也有不少名作我当年错过了，后来买入正版也并非是为了补习，而是对产业里各时期的重要作品表达敬意。毕竟，那也是在我成长的岁月中留下印迹的事物，是一段历史，更是一段回忆。


看着熟悉这些的身影，也明白了童年的回忆永远定格在了过去

当这位好汉那日说：“咱们一天中超过一半时间都在玩游戏的时候，哪能想到现在每个月赚着几千块钱，当时不就图个能每天开开心心游戏嘛！”我虽然只是抿嘴应和着笑了笑，但却更纠结地想到，我似乎有两个月没有玩过一分钟游戏了，一天玩13个小时的游戏？那真是无法奢望的幸福呀！

相比什么当科学家、大老板、政府高官，这每天都能开开心心地玩游戏，简直是不值一提的梦想。甚至有人会发自内心的耻笑这舒坦地玩游戏也配叫做“梦想”？我不客气地说，对于已经步入社会的人来说，除了某些特殊的清闲职业外，对于大部分需要养家糊口的普通人，这毫无疑问地是一个天大的“梦”，与全部梦想都具备同一个共同特征——难以实现。有时候我会想，虽然我们这些投身于游戏产业的人，会有着比如做最好的游戏、最好的杂志之类看起来受制于各种外部条件，因此梦想绝对没法实现的悲伤现实。但相比之下，开开心心好好玩游戏这种看似可以很容易实现的目标却没法实现，我自然无可避免地感到更加无奈与无助。

很小的时候，我就对自己说，别人问你有什么爱好时，我绝对不能说游戏，因为游戏对于我来说是我所热爱的东西，不能用喜欢或者爱好这种级别的字眼来形容。所以，我从小就有个很渺小的梦想，我想每天都能开开心心地玩游戏，不用东躲西藏，不用争分夺秒，不用畏畏缩缩，想玩多久玩多久，全心全意地投入在虚拟世界中，享受我最喜欢的游戏。



曾经的口号，曾经的梦想，曾经的努力，如今都已随风而去

只是，很少有人可以做到坚定追求心中所想而无所动摇，生活在这个由其他人构成的世界中，大部分人都无法无视“别人”给你营造的种种“要求”。所以并非因为社会不给你条件与机会，而是那些热爱游戏的人们受制于由各种小问题构成的那个叫做生活的大问题，最终不能不做出对梦想的让步。

但即便正在奔三的我不再可能找回当年玩游戏时的那种痛快淋漓，我依然不会将手从鼠标键盘手柄摇杆上拿走，因为这是我最热爱的游戏，我放不开。

不管心中多么遗憾，但每天无忧无虑拿着手柄13个小时的日子，哪怕你明儿买彩票中了1000万那都不可能再实现了。毕竟，你在这样的世界中，必须要日复一日的疲于讨生活的种种琐事之中，你要伺候老婆或者女朋友，你还可能要照顾孩子，父母说不定身体也不好需要你好好照料。或许，你曾经像我一样，对游戏抱有很多追求，比如体验另外一种人生，得到另一种人生感悟，而非仅仅是打发时间的娱乐方式。没错，你曾经跟我一样，对于游戏有着种种需求，索取的远远比娱乐品这三个字更多。而面对成人世界的人生，某位老人

所言的“游戏的本质就是好玩”这一真谛，就越发的重要了。以前，游戏不那么好玩但好看有内涵，我们可能会觉得这游戏让我感到很充实，而如今，车枪球等快节奏游戏盛行，清晰地展现了人们对游戏的需求——简单粗暴，一上来就能获得充足的爽快感，一上来就让最原始也最有效的乐趣环节生活的重压。

所以，我会很羡慕那些真正能把游戏当成一种娱乐的人，能把游戏当成打发时间的一种方式的人。他们玩游戏时，赋予了游戏应有的价值；而我这种老玩家，似乎对游戏的要求太多了，甚至偏离了游戏她本该提供的东西，以至于这游戏越玩越累，越玩越孤单。

游戏，终归不是生活的必需品，有太多的事情要让她为我们的生活让路。以前我会毫不犹豫地在女人和游戏两者间选择游戏，并在心里隐隐嘲笑那些在论坛里发表女朋友更重要言论的人，默默同意那些在女人和游戏中选择了游戏的人。但在遇到心爱的姑娘之后，我发觉自己抛弃游戏的速度之快简直令人汗颜。而到了事关吃饭大计的工作之后，游戏之类的更是会被早早抛于脑后，纵使这是你被迫做出的选择。

如今正在奔三的人们，便是韩寒口中生活压力最大的80后，同时也可谓是对游戏感情最深的那一批人。眼前的现实如韩寒所言，钱都被50、60后挣去了，女人都给70后泡去了，80后苦不堪言，娶老婆要买房，80后等不了，一等可能老婆就没了。面对这高到可笑的房价，80后有太多的事情要去做，而这么多必须做的事情归根到底便是赚钱养家买房讨老婆。当一个正直而纯洁到可爱的游戏宅偶然间遇到了被视为自己真爱的姑娘的时候，旁边必然会有那么一两个好战友严肃地提醒你：“朋友，你追求真爱，但你有钱给你的真爱吗？”眼前的现实从来就是别人换房换车换老婆，自己手里却只握着手柄键盘和鼠标。在满心的羡慕嫉妒恨之后，我们总是要面对眼前的这个必须经历的悲剧——年轻的时候遇到真爱，却没有资本追求；等有了资本，便再也遇不到真爱了。当然，如此不济的情况下，我们还可以打开个Galgame，在二次元的世界里寻找真爱，安抚一下那颗被现实伤害颇深的心。只是，每当抬头望向人类世界的时候，那颗忧伤的心依然还是会被现实所累。

那一天，当我对眼前心爱的姑娘讲述自己上学时省下早饭甚至午饭钱，就为了买本游戏杂志或者买张游戏的时候，看着她因为惊讶而更加可爱的笑脸，我心里却泛起一丝惆怅。从小学到初中到高中再到大学，我有很多同学、朋友可谓志同道合，为了游戏省吃俭用，不吃早饭更不舍得买冰棍，年复一年的一块钱一块钱攒出台游戏机，攒出一期又一期杂志，攒出一张又一张游戏，我们一起讨论一起畅想一起做着游戏的梦。但几年之后，我们之中只有我一个人投身于这个产业，只有我一个人在妄图实现儿时的梦想，只有我一个人还在对游戏有所追求，当年的战友们，甚至已经没有几个还在玩游戏。

但是，我相信，他们在某个时候，同样会跟我一样，对女友或者夫人或者自己的孩子，说起那段饿肚子玩游戏的时光。

对于有些人来说，玩游戏是逃避现实的最好手段；对于更多人来说，玩游戏是消遣放松的好手段之一；对于很少一部分游戏迷来说，玩游戏却是一种生活。面对日益庞大的游戏人口，其实我们完全不应该有三十岁了还玩游戏这种奇怪的疑问，这就好像问一个中年人你为什么还看电影、还听音乐一样可笑。游戏嘛，不说现在还不够火候，但以后肯定还是会变成一种大家喜闻乐见的娱乐方式的，肯定会发展到一个极大普及的状态，这是大趋势，谁也不能改变。


过往的鏖战似乎只是昨日之事，回首一望却发现10年已过



曾经沉迷的游戏，如今看去，却已经粗陋的无法接受



许愿想要一个NDS，却只得到了一个Game&Watch……每个人的生活都经历过这样的事

只是，奔三的我们虽然同被称为玩家，但却与周遭的玩家们有着太大的不同，与媒体、厂商口中的玩家似乎毫不相干。我们被标上游戏玩家的标签，但站在他们之中却感到无比孤独；玩着游戏，却又无法获得像他们一样的乐趣。因此，即便我们站在同一个游戏世界之中，但却会看到完全不同的风景。

至今在没放弃游戏的奔三玩家们，他们的人生大多与游戏紧密的联系在了一起，但作为一个必须生活在现实中的人，他们也放弃了很多很多。当年兄弟们挤在屏幕前面众乐乐的情景已不可再现，可哪怕只剩下我孤身一人，我都还有一个名为游戏并且不离不弃的好朋友。

当然，对大部分人来说，是无法理解为何我们说“游戏的人不快乐，游戏拯救了我”这句话的，这里没有对错或者高低之分，仅仅是对这个世界的不同观感而已。下文作者同样是个游戏爱好者，但不属于不快乐族群，而且实际上，他的想法才是主流。面对“拯救”二字，他的回答是——

从来就没有什么救世主

首先声明我既不是“叫兽”也不是“砖家”，并且严重鄙视那个一款网游也没玩过，就敢出来大批特批，还能治疗网瘾的人。但是在这里我不能不唱一些反调了，因为我从来就不相信有什么拯救可言。

“从来就没有什么救世主，也不靠神仙皇帝。要创造人类的幸福，全靠我们自己。”

唱这首歌的时候我都很激动，因为我相信这是真理。游戏就是娱乐，和唱歌跳舞下棋没什么区别。当然你要抬杠说什么十年不下炕的人靠练跳舞站了起来，我也无话可说了，因为我认为的拯救要有普遍性和可复制性，个体的例子永远说不清，你知道是基因突变还是核辐射的变异。而且在这里要特别说明的是，因为中文语法有时并不是很严谨，所以“游戏拯救我”这个命题中“游戏”二字就很值得探讨。一般说“游戏”，大家一定认为这是个名词，指各种娱乐活动。但是这篇文章放到这里，其实大家也一定又都知道其实是特指“电脑游戏”，再深入探讨，其实在这里绝大多数人又把它理解成“玩电脑游戏”，而不是“做电脑游戏”、“运营电脑游戏”、“介绍电脑游戏”等等等等。

玩电脑游戏要说能拯救人是没有的事，先做一个假设，没有电脑游戏的日子会怎样呢？我不知道别人，我想我会这样，首先户外运动肯定增加，打球、游泳不亦乐乎；回家呢，看书、下棋、看电视都很好啊。有人说一个人你下屁棋啊，首先一个人的问题涉及计划生育的基本国策，草民不敢妄言，但一个人打棋谱的美妙正是因为电脑游戏的出现现在会享受这个快乐的人越来越少了。接下来请允许我庸俗一下，你可以捂住耳朵：

“没有游戏的日子里，我会更加珍惜自己。没有游戏的岁月里，你要保重你自己。你问我何时玩游戏，我也轻声地问自己，不是在此时不知在何时，我想大约会是在冬季”

冬天里的游戏好像还是有点意义的，在北方一直有猫冬一说，躲在暖烘烘的屋里玩游戏看似解决了冬季无聊的问题，但是长此以往赵本山、小沈阳的日子就该难过了。更重要的是其实在北方，就算冬天，如果没有电脑游戏其实生活也是丰富多彩。北方的冬天其实是手工业制作的最佳时节，捏面人，吹糖人在这个季节没有了原材料变质的担心，其实很多小孩都会自己动手做的，至少画个蛋壳什么的肯定没问题。这是就不细说了，但是这些美丽传说的消失其实和电脑游戏的出现密不可分，电脑游戏并没有拯救任何人其实只是改变了大家的娱乐方式，你不能说“哥不抽大烟了，哥改吸白面了”叫做什么质的变化。

当然我承认，很多人所说的游戏拯救了我的主要论据就是游戏如何丰富了自己的生活，如何如何让自己看见了斑斓五彩的生活，可我冒着挨板砖的风险含泪也要告诉你，那是因为我们原来的生活水平太低下了，我们的教育方式太可怕了。不是游戏好玩，是因为你什么也没玩过；不是白馒头就是人间美味了，是因为你连窝头都吃不上。很多人一上大学真的就沉迷游戏不管不顾了，其实这并不难理解，一周7天，6天半关起来做卷子，放风的时间比监狱的还少，你看刚从大狱里出来的，一个个如狼似虎，吃、喝、啊……结果不少也就一下醉死了，撑死了，啊……死了。所以说好容易到了大学，不疯狂才怪呢。例子我就不再举了，什么美国孩子有多少活动可以参加，怎么怎么着的，省得说我崇洋媚外。但真正缺失的并不是游戏，真正能填补我们寂寞的（假如说这是拯救的话）也不是游戏。

有人问我，你最向往什么样的生活，我说：“战火纷飞激情燃烧的年代”。大家哈哈笑。其实我没说假话，穿越一下难道不可以么，当然现实的说我希望过“有闲”的生活。成仿吾当年说鲁迅是“有闲阶级”，“这种以趣味为中心的生活基调，它所暗示着的是一种在小天地中自己骗自己的自足，它所矜持着的是闲暇，闲暇，第三个闲暇”；结果引发渲染一场笔战，鲁迅更将自己的一本杂文集命名为《三闲集》，所以我每日坐车绝不听歌，只听三弦。至于这段“三闲”公案和“三弦”的美妙我就不描述了，你要是有时间自己搞清楚了，或许又会说“三闲”拯救了我。



我很庆幸我所生活的年代有游戏，我甚至感谢游戏。因为它为我和所有与我相似的人创造了另一种生活方式，它不比现实世界更好，但对我们来说却更为舒适。这种感觉就好像你常去的音像店只卖周杰伦的CD，也许你并不喜欢，但是也不知道会喜欢什么，因为除了周杰伦之外你没有听过其它，直到某天你不小心来到另外一家音像店……

最后，以窦唯这首《高级动物》作为结尾。

矛盾　虚伪　贪婪　欺骗　幻想　疑惑　简单　善变
好强　无奈　孤独　脆弱　忍让　气忿　复杂　讨厌
忌妒　阴险　争夺　埋怨　自私　无聊　变态　冒险
好色　善良　博爱　诡辩　能说　空虚　真诚　金钱
哦　我的天　高级动物　地狱　天堂　皆在人间
伟大　渺小　中庸　可怜　欢乐　痛苦　战争　平安
辉煌　黯淡　得意　伤感　怀恨　报复　专横　责难
幸福在哪里　幸福在哪里　幸福在哪里
幸福在哪里　幸福在哪里　幸福在哪里





老实说，E3对我最大的乐趣并不是E3本身，而是在观看过程中和哥们儿调侃逗闷子。连上在线视频，打开Skype，叫上任青索匪软狗或者哪怕根本就已经不怎么打游戏的贱人们，一边儿看大猩猩炫耀又卖了多少套游戏一边互相黑，欢乐地熬上一夜，然后光荣迟到几个小时……

再老实说，虽然我负责在线争锋这个栏目，但E3上最关心的还是任天堂、索尼、微软的三大发布会，深深地羡慕嫉妒恨着那些拿到新版Xbox 360的流氓们，并且高度赞扬任天堂最后的实妹环节！

对于网游，除去一些我个人比较喜爱和关注的，比如EQ2、《辐射Online》什么的，大都只是扫一眼。所以要不是这期做E3专题，我想我不会花好几天去各个网站上看相关信息，哎呀我真是不负责任啊……

虽然都是网游，欧美作品和国产作品确实有着一些差别。有个很明显的例子，在几个海外主流游戏门户网站和我们每期都会摘译的杂志PC Gamer上可以看到，老外基本上不会把网络游戏单独分门别类，和单机一样，大家都是GAME。而国内大部分游戏门户网站和杂志，包括大众软件，却都是把网游和单机分开来讲的，似乎网游和单机变成了泾渭分明的两类游戏。

我想这主要是因为，在海外，不管单机还是网游，开发商都更愿意把主要精力放在游戏本身，使游戏存在更多评论点，而不只是千篇一律地流水线作业。可能很多读者会认为“网游不就是那样？”“需要什么精力？”没错所有开发商的根本目的都是赚钱，但由于国内市场的特殊性，国内开发商必须在营销和市场上下功夫，比如代言和炒作，你不这样做，那就是没戏。而海外开发商面对的是一个更加成熟的市场，所以不得不在游戏本身上做更多工作，“网游不就是那样？”这种判断放在欧美作品上并不全面，我想这应该也是国内市场今后的发展趋势。

所以我并不想唱高调，这种差距只是另一个唯有靠时间才能解决的问题，与什么人性、体制、素质等字眼完全没关系。

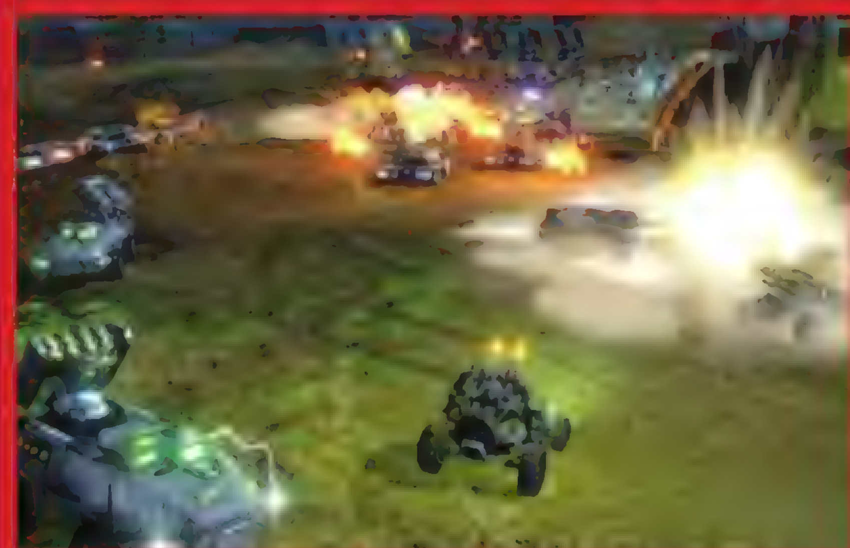
回过头来看看E3上出现的作品。暴雪、NCsoft等在国内知名度较大的开发商并未参加这届E3（暴雪对E3表示，不给力啊老师！），不过从全球角度来说，致力于网络游戏的强力开发商也不是就这么几家，只不过与咱们无缘而已，所以今年E3上出现的作品还是颇多，虽然没有看到那种带有“变革性”的作品——这的确很难——不过几乎每款都能找到或大或小的惊喜，其中不乏一些具有指导意义和普及可能性的网络游戏新创意。

所以这次E3网游给我的最大感慨是，如同网络改变生活一样，网络游戏终将改变游戏。我坚定地认为，在未来的“在线”式生活中，所有游戏都会变成Online，因为那时已经没有Offline。

教练，我要插管。

《国家终结》改变MMORTS







MMORTS这个概念已经不再陌生，尽管全球玩家都还钟情于MMORPG，但这并不是MMORTS没有异军突起的主要原因，明显这一游戏类型还处在探索阶段，如果说LOL是将DoTA的网络化，那么来自Trion World旗下Petroglyph（原西木WestWood）开发的《国家终结》（End of Nations）则确实做出了一些改变。

"你知道，当一款游戏把一种你讨厌的游戏元素变得让你喜欢起来，那么肯定说明这里有些玄机，对我来说，《国家终结》就是这样一款作品。"这是一位海外媒体编辑对该游戏的评价。他说："我讨厌死RTS游戏了，真得非常讨厌，我清楚记得曾参加过一次线上派对，有一拨人想打星际，嘿，你知道，没人反对。虽然我之前偶尔玩玩星际，不过从没像那天晚上那样表现得如此让人羞愧，而且……这种事经常发生。对我来说这没有丝毫乐趣可言，你可以叫我老顽固，但我确实无法享受我讨厌的游戏类型，而且我也不会希望谁来把RTS做得更好些，反正……它就那样了。"

"但是现在，我不这么想了。"

"我们在E3现场遇到了《国家终结》的主设计师Chris Lena，她为我们展示了一点游戏内容，游戏中的战争房间里，大部分游戏信息都得以展现，好友名单，事件，公会告示，地图，兵工厂，如果你集齐了某兵种的一个营，便可以兑换一些奖励，非常类似在RPG中集齐一个套装。"

"接下来我们来到游戏中的司令部，每个玩家都拥有一个属于自己的安全房，在这里玩家可以看到你得到的奖杯和荣誉，也可以在这里进行整修，随着等级提升，玩家会得到更优秀的资源，建造更强力的建筑。"

"那么游戏性如何？没错，就是PvP。目前游戏中提供两个敌对势力，这是那些战争狂人最喜欢的脚本，不过这些还都不是最让我们关注的。"

"是什么让我的态度来个180度大转弯？那就是Chris介绍这个游戏时最先用的三个字母，MMO。"

"作为世界上第一款真正意义上的MMORTS，它的出现就如同在花生三明治上涂满果酱一样合情合理。游戏控制非常网络化，热键和简洁的UI会让玩家很快上手。"

"当我们在各种MMORPG中完成任务时，遇到了越来越多的相似之处，任务的进程就如同MMORPG一定会有地下城一样没有悬念。在大部分MMORPG中，你控制一个角色，你的朋友控制一个角色，而在《国家终结》里，你则是控制一个军队，你的朋友控制另一个军队，当然你们也可以合作完成任务击杀Boss。策略和谜题在这两种元素在游戏中的比重与激烈的战斗场面相当。随着玩家经验的增加，会得到更多指挥技能，这种成长性让RTS与MMO成功联姻。"

"Petroglyph在游戏细节处花了不少功夫，大部分RTS游戏的视角都有限制，《国家终结》则可以提供360度全视角，当然也可以拉远或拉近。拉近时游戏细节表现得淋漓尽致，你可以看到士兵为坦克配备机枪 ，甚至可以看到重型装甲上的印记。游戏节奏明快干脆，很多小细节值得赞赏。"

"如果抛开这款游戏，也许最让人激动的是Petroglyph和Trion Worlds正在打开一扇大门——一扇通往全新游戏类型的大门。"

小明： 这篇文章让我有很大共鸣，因为我就是一个RTS苦手，那种被对手用大脚趾都能轻松虐死的经历真是让人忧伤，不喜欢——玩不好——被人虐——更不喜欢……确实



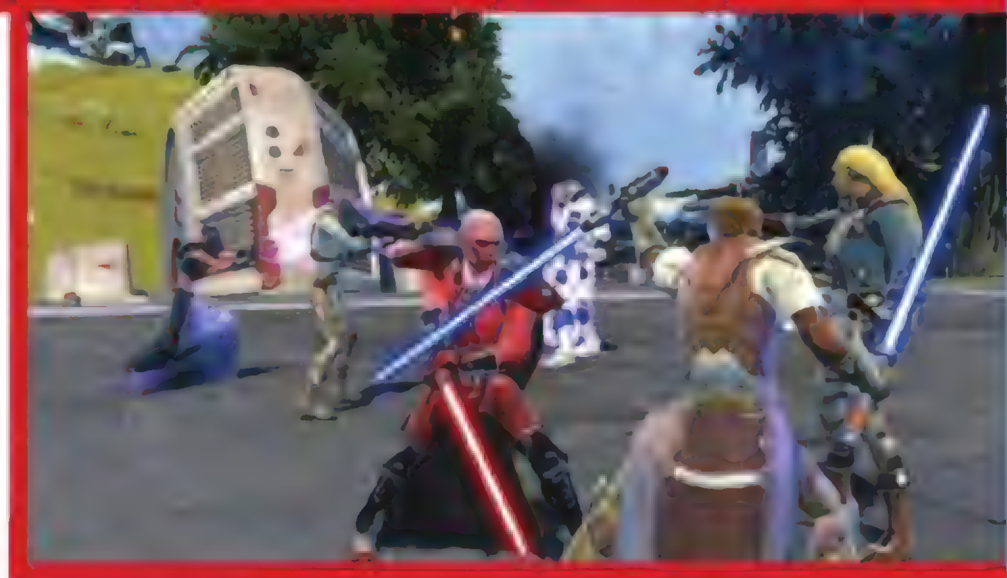


就是这样一个过程。当然我们也可以把上面的RTS替换成任何一种游戏类型。

根据这位海外媒体编辑所说，之所以让他改变想法是因为这款RTS变得MMO了，我想可能很多RTS Fans不会同意这一说法，对此我更是没有资格作出判断。有关RTS的话题可以说长盛不衰，什么是RTS？RTS什么最重要？都是爱好者津津乐"战"的话题。可是在我看来，除去一些基本的定义和有迹可循的发展脉络外，很多讨论无非是"优越感"的碰撞，又有点像"你们这些异教，必须绑在火刑柱上焚烧啊！"。所以正如文章结尾，也许这款作品最大的意义就在于其创新上，至于游戏素质如何，毕竟这是原西木小组。

不得不提的TOR





网络游戏《星球大战：旧共和国》（Star Wars:The Old Republic，以下简称TOR）不得不一提再提。首先"星球大战"这四个字就足以让宇宙游戏爱好者癫狂，作为美国国民电影，这一题材在全世界范围也算得上流传甚广，而开发商则是我们熟悉的Bioware，我想没多少人会怀疑Bioware在角色扮演游戏上的开发能力。所以自从TOR的消息放出，便一直是各大游戏媒体的关注焦点。

在本届E3上，这款游戏的创意总监兼总设计师James Ohlen也披露了更多细节。他说："每个玩家都可以得到一艘星舰，在星舰上玩家可以执行多种动作，你的伙伴也可以留在上面，目前很多信息还无法透露，不过可以肯定的是玩家可以在星舰上做很多事。"

"TOR是款非常开放的游戏，你可以按照你的方式来探索世界。我们为不同职业提供了不同的职业故事主线来贯穿整个游戏过程，它将会引领玩家在这个世界中行进。如果你想休息一下，做点别的任务，完全没问题。实际上，游戏中大量内容均是这些世界任务。同时，在职业任务中，玩家可以做出不同选择，这些选择会决定你如何完成任务。"

"游戏中的世界是一片巨大的公用空间，不管你在Coruscant星还是Tatooine星（Coruscant和Tatooine均为《星球大战》故事中的星球），那里都有一个庞大的世界在等待玩家探索。星球上会出现一些阶段性变化，主要用于职业任务，不过这不是说TOR是一款即时游戏，我们只是根据需要做一些即时性的游戏体验，目的是为了更好地讲述故事。"

"至于这款游戏到底是给核心玩家还是轻型玩家制作，根据我们这些年得到的经验，答案是双方都有。你必须做出一个对那些核心Fans有吸引力的游戏，不能让这些真正的信徒不满，所以你得知道这些Fans究竟要想什么。当然我们也必须确认轻型玩家，比如没玩过Bioware游戏的，没玩过MMO的，可以顺利游戏，不过这些不是我们目前的重点，我们现在就是希望那些Fans，星战的Fans，Bioware的Fans，可以在游戏中感到满意。"

"在职业选择上，根据目前网上的投票，绝地武士和西斯武士比其他得







票要高，我们不知道究竟会怎样，谁不想成为Boba Fett呢？也有很多人想成为Trooper或者Han Solo，或者我们自己加入的职业——帝国特工，这是一个相当酷的职业，不少人第一次玩时会因为其狙击能力感到惊喜。”

“我们有一个庞大的设计队伍为不同职业在游戏中寻找定位，其关键就是平衡性。而且我们设计了转职系统，当你转职时，将会再次改变你的角色。”

“在Boss战方面，我们投入了很多想法和努力来确保战斗的平衡。在最初几次Boss战时，玩家会死掉，他们不得不去思考，‘如何打败他？是不是合作有问题？你的本职工作是什么？’”。

小明：虽然TOR名头大，出身好，但我对这款作品的未来并不抱乐观态度，因为“星球大战”的世界实在过于庞大，现有技术很难实现这种“庞大感”和“历史感”，比如是否真能提供足够多的星系、星球供玩家探索，是一个真正的太空世界还只是通过NPC对白进行更多的文字描绘？如果失去这些或者表现不力，便很难成为Fans心中的《星球大战Online》，毕竟“星球大战”的主要属性是其“世界观”，而不是天赋树或者更多的转职。而对非Fans来说，也只是一款普通的MMORPG而已。比如其战斗系统，从James Ohlen的介绍中可以看到，似乎还是以Raid为主要表现形式，也许Bioware做角色扮演是把好手，但是在“游戏体验”上，暴雪笑而不语。

惊喜大奖《黑色预言》

海外媒体Massively针对E3上的网络游戏评选了7个“最”，其中来自德国的《黑色预言》（Black Prophecy）获得了其中的“最惊喜”奖。这是一款类似于EVE的太空对战网游，更加强调战斗系统和机身改造，从放出的视频观察，我们可以把它理解成一款CS式的太空对战游戏。它吸取和传承了一些老式太空对战游戏比如X-Wing和Wing Commander的经验和理念，同时进行了更加现代化的转变。



进入游戏后第一件事就是创建角色，目前版本的创建角色系统比较基础，提供亚洲人、高加索人和非洲人三个种族，并且有不少自定义选项，套装、头盔，或者一些细小的体征调整比如纹身。

接下来你并不能操控人物在空间站转上一圈，制作小组表示该功能会在今后的版本中更新，允许玩家离开飞船在空间站出现，不过有媒体认为其实更多的原因是制作小组正在进一步完善角色创建系统。

创建完角色后，便进入“新手村”……好吧是进入教程阶段，教程一共包括9个任务，大约需要耗时6～8个小时，玩家不用按部就班地马上完成它们，途中可以自由接取其它任务。







如果你很喜欢游戏中的过场动画和配音，那么恭喜你，《黑色预言》中时不时就会出现一段配有解说的过场动画来表现故事主线。

《黑色预言》最大的一个亮点就是船体改装系统。现场展示的船体提供的可改变位置包括两个机翼、一个驾驶舱、4个武器槽、2个不同的导弹，而引擎可以配备不同属性的道具。每一个你改变的设置都会在船体上实时体现出来，呃，没错，大战舰纸娃娃！

战斗中对船体的操作是《黑色预言》的重中之重。当你为船体增加一些部件时，飞船重量便会增加，所以这时你需要做出选择，轻一些的船体拥有更快的速度，但抗击打和火力输出能力便相对不如那些配备了重型武器和装甲的船体，当然，后者的操作就会显得有些笨拙。

《黑色预言》提供三种战斗视角：第一人称、第三人称和驾驶室视角。某种意义上来说，《黑色预言》的战斗系统和经典太空对战游戏X-Wing有些相似。当距离足够近时，你可以扫描敌人的船体，并瞄准不同位置进行攻击。如果你想让它们停下来，那么就瞄准引擎吧！当你扫描敌人船体时，你可以在HUD（航空器上的飞行辅助仪器）上观察到对方的船体细节和“血量”。目前版本展现出来的战斗手感相当赞，而且操作起来也不困难。根据制作小组介绍，目前很多船体控制还未开发完全，比如“翻滚”动作。

《黑色预言》基本上有三种游戏形式：PvE、PvP和PvEvP。PvE和PvP无须赘言，PvEvP是玩家与玩家和NPC之间的混战。

玩家“自建站”功能有点像网络游戏中经常出现的“公会大厅”，而且相当庞大。公会可以在这里扩展各类模块，可以成为一个玩家的交易中转站，还会有NPC出现发布任务。而建造这些模块所需的资源就是《黑色预言》中敌对战斗的导火索。游戏中每个玩家都需要资源，得到他们最好的方式就是占领资源点，当然，别指望其他玩家会让你轻松霸占它们。

《黑色预言》已经完成了一次不到一个月的100人小型Beta测试，据开发组介绍，今年10月会再进行一次开放Beta测试，目前只有英文版和德文版。

小明：虽然我是一个太空对战Fans，但不太明白为什么《黑色预言》够“惊喜”，直到我看了E3上公布的2分多钟的视频。目前太空游戏主要有两类，一类是对战，另一类是模拟。我们比较熟悉的EVE和《黑色预言》属于前者，相对EVE来说，《黑色预言》把对战特色做得更加彻底，加强了船体的动作性和自主化，这确实对以往的操作和船体设定来说是个“惊喜”。快节奏的战斗基调加上更加现代化的对太空景色的描绘，我想大家可以把它简单理解为一款“太空枪枪枪”，嘿，够爽就行！

APB，掀翻你的城市

在《全面通缉》（All Points Bulletin，以下简称APB）的宣传CG上有这样一句话：A city is made of its people，You are those people（一个城市呈现什么样子由居住在这里的人群决定，现在你就是其中一员）。我想这句话很好地概括了这款作品的核心思想和游戏主题。游戏中，玩家扮演执法者或违法者，展开一场永无停歇的对抗，包括追车、巷战、绑架、火箭筒等几乎所有犯罪暴力题材中出现的要素，听起来是不是有些似曾相识？没错没错，APB绝不是什么GTA山寨货，而是由GTA创始人David Jones一手打造的血统纯正的网络版GTA。

David Jones实在是太了解现在的年轻人了，APB中目前最被人称赞的就是个性化设定，不管警还是匪，都可以让你的角色变得个性鲜明，专属汽车、专属武器、服装、面具、纹身等等，你完全可以在APB中打造出一个绝对够酷、够现代的角色，在一个



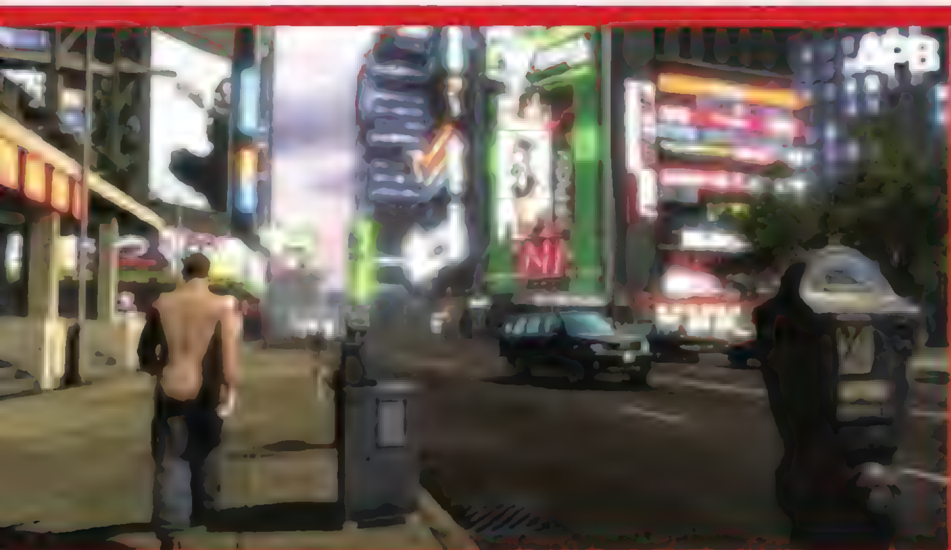
绝对现代的大都市中贯彻你的主义。

尽管同为沙盘游戏，相比老滚系列，GTA系列的“城市”背景有一种特殊魅力，倒不是因为我们现实中生活在都市，我想这种魅力源自“都市”本身，就好像电影Sin City，假如改成Sin Jungle或者Sin Universe便完全不是那个味道了。



APB在今年6月开始了一次名为Key to the City的预热，简单说就是在测试前为预购客户端的玩家提供5小时游戏时间，玩家可以登陆游戏进行一些功能测试，如音乐编辑器、改装汽车、创建角色等，David Jones在今年E3上接受采访时表示：“不用说，我们肯定希望有越来越多玩家进入游戏感受一下这个城市，然后决定是否付款购买。最近我们更新了一个小补丁修正了一些小问题，所以我们把5小时游戏时间延长为10小时，希望玩家能够真正了解这到底是款什么游戏。”

目前APB采取点数收费，玩家首先购买RTW点数（如同盛大点券可以用在多款游戏上一样），之后用这些点数购买游戏时间，David Jones介绍说：“现在玩家可以用RTW点数购买的只是不同类型的游戏时间，比如小时或者包月，但我们认为我们可以提供一些其它服务，比如与Vivox的合作（Vivox是美国一家语音技术公司，APB将采用其语音技术）。我们非常想知道玩家都会用这些点数来购买什么，也许有些玩家没有太多时间游戏，他可能更喜欢直接在游戏里付钱做些事情。”



David Jones曾经对外表示有心的玩家甚至可以把在游戏中赚到支付游戏时间的钱，对这个问题他再次表示：“这个系统其实并不复杂，不过我们目前还没有进行过测试，我想会在玩家真正付费时开始实行，当然，这不是一个强制系统。老实说我们不知道这个系统会表现如何，就算玩家反响很好，我们还是会担心它的运行情况，不过我们可以看到，在Beta测试中，已经有玩家为其他玩家做一些有偿工作，比如制作一首曲子，或者绘制一个Logo。”

“目前《全面通缉》还没有官方的有偿任务，基本都是玩家自发的，不过我们一直在观察，这里存在着信任问题，工作之前给钱还是之后给钱？我们现在一直在讨论如何让这个系统完善玩家之间的交易过程。”

“对于Beta测试中玩家的表现我只能用震惊来形容，玩家在创造角色时的做出的各种自定义实在让人惊叹，另外玩家之间的亲密度也在Beta测试中给我留下了深刻印象。所以当我不得不删去Beta测试的数据时，感觉很沮丧，我在杀死那些玩家花费了很多时间建立起来的角色。”

小明：通过David Jones的一些表述，可以明显感到APB希望在盈利模式上做出一些突破，实际上道具模式早已被很多欧美厂商接受，包括暴雪不也曾经卖过限量宠物？APB采取的模式看起来与《第二人生》有些类似，游戏需要花钱，不过你可以在游戏里“赚”钱，这对游戏就提出了很高挑战，毕竟这种程度的模拟不光要考虑技术问题，更多的还有商业模式





问题。

不管怎么说，David Jones一手打造的APB看起来相当不错，戴上小丑面具，或者开着1968年产的大哈雷，沙漠之鹰别在腰间，扛着你最喜欢的RPG，来吧，掀翻这个让人迷恋又让人讨厌的城市，那句话怎么说来着，破坏……是为了重生。

团队和技能铸造TERA





TERA是来自韩国的又一款动作网游，继续无锁定模式。这款作品获得了它的前辈C9和《剑灵》没有得到过的赞誉，IGN对它的评价是“TERA已达到目前MMORPG的最高水准，它拥有非常好的手感和战斗节奏以及优秀的画面，随着游戏的进一步完善，TERA有望成为明年MMORPG市场中最大的热门之作。”GameSpot更是极大认可了TERA的战斗方式，而给《黑色预言》评为最大惊喜的Massively则给TERA冠以最佳DEMO的称号。

从视频观察，TERA的画面确实够次世代，战斗场面也绝对不输大部分单机动作游戏（包括TV Game），不过大家知道，韩国游戏似乎总是有着雷声大雨点小的宿命，游戏没出前绝对吸引眼球，等上市玩过一阵就会觉得不过如此。所以来看看在E3上玩过这款游戏的媒体如何评价。

“在今年GDC上第一次看见TERA时我就留意上这款作品了，把动作成分融入到MMORPG中这个点子着实令人好奇。当时我只玩了一小部分，给我的感受就是……想再玩一会。于是今年E3上我和Stacy Martuk在TERA的展台继续体验，TERA开发商Bluehole Studio北美子公司En Masse的工作人员Sam叫上我们俩和另外媒体的两个同行来到5台电脑前，电脑上是不同的5个职业，我现在知道，我们要来一次团队之旅了。”

Sam首先大概介绍了一下操作，在队伍中我们有狂战士、屠杀者、魔法师、战士和牧师。我玩的是屠杀者，Martuk扮演魔法师，大家选择了顺手的操作方式——手柄或者键鼠。

如果单人游戏体验是很好，那么团队游戏体验就是棒极了！尽管我们这个队伍刚刚组建，而且都是菜鸟，但是每个人看起来都很快地掌握了操作要领。

我的狂战士在这个队伍中充当Tank的角色，积累怪物对自己的仇恨，通过技能减少所受伤害，而且和战士一样，狂战士也具备近身DPS的能力，魔法师的工作是远程输出，牧师必然是治疗。当我们逐渐熟悉自己的角色时，真正的乐趣开始了。

第一场战斗是对抗一个巨大的螃蟹状的怪物，怪物的个头让这场战斗变得颇有感觉，我的狂战士努力保证怪物的攻击目标是我。同时我可以与战士一起在它巨大的“螃蟹腿”间翻滚，突然出现在它背后来一次连击。我挥舞着重型剑，战士也用武器疯狂地往它身上招呼。激烈的战斗很容易就调起我们的心情，我也开始变得有些大胆起来。结果因为没有调整好准星使得几次攻击全部落空，接下来我打算来个连击，我举起剑，大力向下斩去，结果这一刀落空，直直地砍入地上，这股力量看来非常大，我的角色需要用力将这把沉





重的剑拉出来……这次失误让我耽误了不少时间。

TEAR中对控制和协调性的需求是我们之前在其它在线游戏里没有见过的，连击和技能都十分有趣，可以给敌人造成致命伤害，但正如上面所说，如果你不太专心，就会让战斗形式逆转直下。

治疗职业在游戏里是个挑战，群体治疗以一个圆为范围，如果队伍中的角色不在这个圆圈内便得不到治疗。尽管牧师也可以直接使用单体治疗，不过治疗时需要目标静止在原地，不然很容易治疗失败。

战斗过程很吸引人，你很快就会感觉到你在依赖着团队，同时团队也在依赖着你。怪物通常有一些特殊技能，队伍必须随时做好准备。比如我们遇到的一种类似半人马的怪物，当它抬起前面两只脚用后腿站立时，就是准备放一个践踏地面的AoE伤害。如果你没来得及跑开，伤害数字会让你哭泣……幸运的是我们队伍中所有近战角色都有翻滚技能，通过翻滚可以迅速离开攻击范围，而且当敌人的重击来临时，狂战士还有一招可以大量减轻伤害。

对我来说更有趣的是“多人连击”，需要我和战士配合。战士有一招击晕技能可以把敌人短时间打倒在地，这时我便马上直跃空中，举起大剑向倒在地上的野兽猛烈砍下……这种多人连击会让队伍非常有成就感。

但是话说回来，TERA这种对队伍合作的重视也是把双刃剑，诚然通过队伍来提供各种游戏体验很好，但是对那些运气不好或者操作不好的玩家来说也许会造成负面效果，甚至会让不少玩家懒得去组队，失去体验这款游戏最优秀部分的机会。

当然，如果你有几个好朋友一起，恭喜你，你们可以感受到最棒的网络游戏团队设计。

小明：TERA可以说是韩国这几年在动作网游上的集大成之作，以队伍为核心展开的连击系统看上去确实很有趣，不过正如文章作者所担心的，这种设计虽然创意很好，表现力也十足，但却有点忽略人类的功利性。记得暴雪的设计师曾经说过，“我们不可能告诉玩家，嘿，别玩这么快，好好体会一些游戏细节，大部分玩家追求的就是最快达成目标。”所以包括WLK中的跨服组队系统以及整个WoW的走向，都是建立在“为玩家行方便”的基础之上的。其实不要说TERA这种游戏方式，就连普通的MMORPG也会经常因为个人原因导致队伍解散，更何况“就差你那一下，结果Boss没打死”这种事了。

不过这些只能算是“为了你更好，提出更高要求”，目前放出的各种资料和评论让TERA前景一片光明。

《最终幻想XIV》……



《最终幻想XIV》（Final Fantasy XIV，以下简称FF14）是继《最终幻想XI》后第二款《最终幻想》系列的网络版。先来看看FF11，虽然FF11被人诟病的地方很多，比如自由度、等级、操作，但优点也很明显，完善的剧情、丰富的职业、宏大的世界和探险感，日本人做网游的理念也许正是如此，所以没什么好说。FF14从目前放出的资料来看，虽然改变、提升了一些系统，但本质上与FF11差别似乎并不大。不过不管如何，光凭这个名字就值得一







试，而对于不排斥网游的FF青来说，更是一款有生之年必玩的作品。

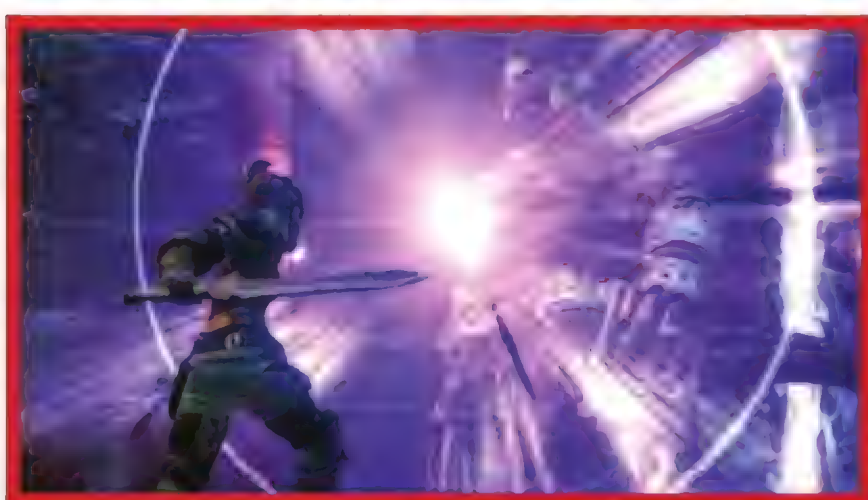
在E3现场感受了FF14的IGN编辑写道："Demo开始，我们的女性角色站出现在一个叫做Limsa Lominsa的港口城市，这里有不少天然的巨大石塔，不过能看出有后天加工的痕迹，城市连有不少桥梁和铁路，毫无悬念，整个场景看起来棒极了——海面上的粼粼波光，充满质感的石墙，临海的悬崖峭壁——Square从不会再这点上输掉。"

我们被告知一个FF14里的"法则"：你可以到达任何你看到的地方。嘿，不管是否必要，这还真是个挑战。至于被玩家诟病的"不能跳"问题，从Demo中暂时看不到改变，不过也有传言说肯定会加入这个大部分网游中都有的动作……

游览完那些石塔后，继续展示的是战斗系统——消灭两只在洞穴深处的巨蟹。Demo中展示的角色是一名魔法师，可以施放与重力相关的魔法。跑过洞穴的过程会让人想起之前FF系列的画面，当然，除了那些满地的看起来有点像水母的生物。

接近螃蟹时，战斗系统自动打开"激活模式"，魔法师将武器伸出，精力槽上的一部分开始发光——FF14中施放魔法需要精力，而且与体力和魔法不同，精力不随着等级提升而变化，不过它恢复得很快，这个设定可以防止玩家连续使用强力魔法。

好了，魔法放出去了。不过在看到魔法效果前，我们经历了一段无法理解的暂停期，演示人员解释说施放魔法有一个排队机制，不过这很难说清……战斗节奏虽然很有条理性，但却很慢，这也和FF11很相似，不过FF14拥有一个更简洁的UI界面。差不多半血时，螃蟹掉头逃跑，魔法师前往追赶，Demo至此结束。



后来我们亲自玩了一下Demo，大部分时间都用的是键鼠，但你知道FF14除去PC外还会登陆PS3，所以在PC上能明显感受到一些主机操作习惯。我们的看法是，如果Square Enix想同时满足主机玩家和PC玩家，那么在操作性和易用性上，PC版还需进一步调整。

小明：在《最终幻想XIV》α和β的视频对比中，能明显感受到光影效果的变化，对得起次世代三个字。不过对我来说，《最终幻想XIV》的战斗节奏实在是太慢了……由于没有玩到，战斗系统的具体机制还不了解，不过不管这个机制如何完美富有内涵，但我想过慢的节奏并不值得称道，当然这在FF青眼里可能还是喜欢的特点之一——充分享受战斗过程。我完全理解Fans对这款作品的热爱，不过和E3上其它同样优秀的作品相比较，真、真的太慢了啊……

但毕竟这是《最终幻想》，回头定要玩上3个月先。

另一把"战锤"

先废几句话，"战锤"系列分成两把大锤，一是"战锤"，二是"战锤40K"，可以简单理解为前者是战锤奇幻版，后者是战锤科幻版（当然这并不完全准确）。第一把大锤有《混沌战记》《进军战场》和EA运营的《战锤Online》等作品，第二把大锤则包括我们熟悉的《战争黎明》系列等。今次要介绍的是在今年E3上高调亮相的《战锤40K Online》，现在已经正式命名为《战锤40K：千年黑暗 Online》（Warhammer 40K: Dark Millennium Online，以下简称40KOnline），由THQ代理。至于40KOnline与《战锤Online》之间的关系，用制作小组成员Mark Downie的话说就是"完全没有关系"，从视频也可以看到这是两款完全不同的游戏，前者是第三人称射击游戏，而后者则是传统的MMORPG。虽然很多战锤核心Fans会挖掘战锤与战锤40K之间的微妙联系，但对普通玩家来说，完全可以把40KOnline理解成一款"兽人开着四驱摩托、星际战士穿着高能护甲"的带有射击成分的游戏，而游戏主题，E3上演示视频上的一句话就能说明：There is only war（这里只有战争）。

来自制作小组Vigil的Joe Madureira在现场对媒体表示，"大概3年前我们听说THQ拿到了战锤40K在线游戏的开发版权，我们当时的想法就是，决不能让别的工作室开发它，必须得到它。运气不错，我们

开发的《暗黑血统》（Darksiders）得到了THQ的认可。在40KOnline中我们完善了制作《暗黑血统》的引擎，让它更适合网络游戏（《黑暗血统》为主机游戏，首发PS3/360）。”

通过视频可以肯定一点，战争将在地面展开，并且有大量载具，这也是战锤Fans所期待的。关于游戏风格，Madureira介绍，“我们希望这款游戏容易上手，不让网络游戏玩家感到陌生。但是很明显，40K背景下的种族、武器、载具，以及反反复复的战争和两败俱伤，想实现这个目标很麻烦。”

有关PvP的细节在E3上并未透露，不过Madureira说，“我们希望40KOnline可以与目前市面上最好的游戏相提并论，而且，当玩家已经习惯他们喜欢的游戏时，很多内容我们也不得不去做，所以PvP是肯定会出现在40KOnline上的，甚至可以说这里只有战争。不过现在还不是展示这些的时候，我们希望在不光是空谈时展示给大家。这次的宣传视频不过是惊鸿一瞥。”

对于游戏的整体架构，Madureira表示不会让玩家感到棘手，他说，“你会接到任务，你要去消灭点什么，你会组上一个队伍，当然也会参加一场大型战斗。40KOnline的整体框架和传统MMO十分相似。在我看来，战争黎明系列让人惊叹，那些小队，那些星际战士，对我们来说这已经远不是一个游戏那么简单，你是在扮演那些角色，而不是完成系统给你设计出来的任务。你会想，这些人物平时会干些什么？在不同的世界与不同的种族会有什么互动？正是这种独特的感受带给了我们制作的灵感，他们是那个世界的英雄，而不仅仅是一个单位。”





小明：起源于桌面游戏的“战锤”系列拥有很长历史，相比常与之共同谈起的《星际争霸》和《魔兽争霸》，明显后面两款更被国内玩家熟悉，有关它们之间孰优孰劣的争论也从未停止。仅就40KOnline目前放出的资料来看，除去它是“战锤40K”外，最让人期待的便是它的射击成分。尽管Madureira一再强调希望把40KOnline做得更符合主流，但这种类型的MMO并不算多。老实说我对传统MMORPG真的有些审美疲劳，把大部分时间放在毫无快感的打怪中实在无趣，而且“战锤40k”这个题材确实太适合枪枪抢了，加上各种载具，我甚至看到一点Planet Side的影子。

今年E3网络游戏的介绍便到此结束，大部分内容来自海外门户网站，我特意把一些游戏的基本信息忽略掉，比如什么职业，什么副本之类，一是考虑到数据的堆砌会影响可读性，二来这种信息网上也已很多，没必要再次重复，所以基本上聚焦在游戏评论、试玩感受这两个层面，我想毕竟对于这些看起来很好，玩到却很难的游戏，能够听一听那些海外行家真正玩过后的点评，可以更加直观地了解它们到底是怎样的作品。限于时间、篇幅和能力多种原因，这次介绍称不上全面，还有很多优秀的作品未曾提及，其中包括一些在7月中介绍过的作品，也包括一些全新游戏，对此我真诚地向读者表示歉意，希望在接下来的几期有机会从另一个角度进行介绍。

最后，这次E3上还出现了一些国产作品，搜狐畅游、完美时空等国内厂商都有亮相。这让我想起韩国参加的他们第一场世界杯。当时韩国刚刚脱离日本殖民统治不久，时值1954年瑞士世界杯，韩国队先是千辛万苦赶到美国，在美军的帮助下踏上了地球另一端的土地，尽管带着当时韩国总统“输给日本就去跳海吧”这样的“历史使命”，但还没来得及倒时差便很快以0:9、0:8几次大比分失败草草退场了。我并不是想通过这个故事来表示对韩国的负面情绪，实际上正好相反，你看看现在的韩国队？

前往E3的国内厂商想必不会没有机会倒时差，更不会带着“输给xx就去跳海吧”这种艰巨任务，当然，这也不是世界杯。不过两者还是有诸多相似之处，都是融入世界性事件的尝试，且不够强势。

而玩家对国产网游的讨伐，我想就如同平时一堆人大骂国足，但如果真的某天国足拿下大力神杯，那些骂得最狠的球迷一定也会最先哭泣吧。



POPSOFT @E3 EXPO

■策划 本刊编辑部

■执笔 防弹手柄、Merlinpinkstaff、莫格娜·黑杖、神之影、S.I.R、Tiberium、西塞罗、异尘客



PC/PS3/X360

阿卡尼亚——哥特4

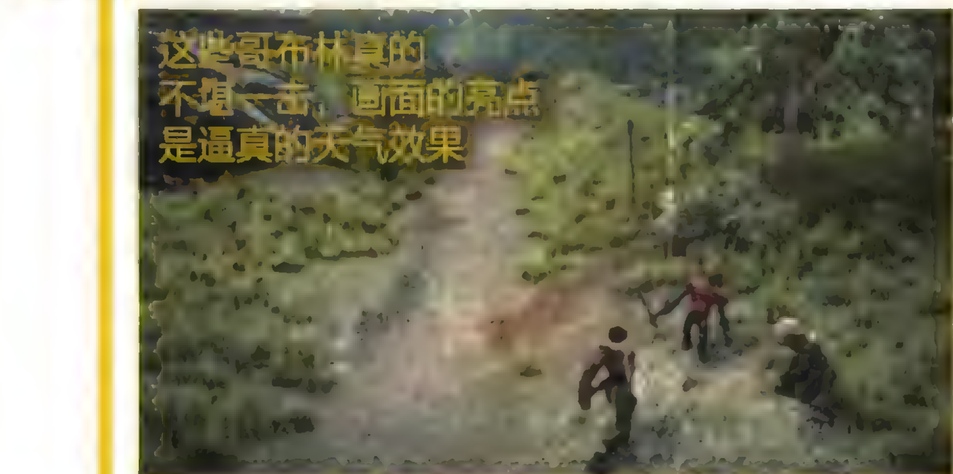
■Arcania: Gothic 4■角色扮演■Spellbound■JoWooD Entertainment AG■2010年9月7日



在迷路之前最好抽身而退，因为展场的工作人员告诉玩家，试玩版里的这座迷宫尚未被设计完全



木棍——冒险初期的标准武器



这些哥布林真的不堪一击，画面的亮点是逼真的天气效果



在洞穴里探索，火把可是必备品

由严肃刻板的德国人开发的RPG"哥特"系列，在欧洲国家的德语人口中有相当的知名度和号召力

虽然拥趸众多，但和北美的一线RPG，如"上古卷轴"和"辐射"等相比，"哥特"还是有不少差距。《阿卡尼亚——哥特4》更换了制作组，声称会尽力迎合北美玩家的口味。而且最新的好消息是，游戏终于增加了《魔兽世界》式的任务标识系统以及迷你世界地图（这对玩家在广袤的哥特世界中探险是多么重要啊，但直到第四代才正式加入游戏，可见德国人的顽固不化），让初次接触此系列的玩家也能轻松上手。

开发组最近表示，本作中将会有上百种造型各异、属性不同的基本武器和装备。武器包括常见的弓箭、双手剑、盾牌等，魔法也是从最基本的火球术到能改变天气的强力魔法应有尽有。游戏的操作方式和《寓言Ⅱ》十分相似，法术、远程和近距离攻击都分配有不同按键，玩家可以在这之间随意切换，按键的方式也对玩家的攻击效果产生直接的影响，比如轻击按键是普通攻击，按住按键不放则会使出慢速但范围较大的重击。

这同时也作用于游戏的魔法系统。拿最常见的火球术来举例，如果玩家延长按键时间便可聚集火球的能量，使之形成大范围的爆炸攻击，但蓄力过程中很容易被敌方打断。当玩家装备上近距离武器，如果能掌握好攻击的节奏，还能使出杀伤力较大的连招，此时你的武器也会短暂地发出耀眼的光芒。本作还为新手玩家提供了一套锁定系统，锁定敌人后无论是物理还是魔法攻击都变得容易得多，但锁定也需要在方便的同时付出代价，锁定目标后所造成的伤害会比不锁定减少一半。

E3期间Spellbound透露，完成游戏的所有任务大概需要80个小时，其中主线任务约为30～40小时，流程上足够厚道。Argaan岛是本作主要的三大区域之一，这座岛屿又被分为6个风情各异的区域，包括清风徐徐的海岸、迷雾笼罩的沼泽和蜿蜒盘旋的山谷等；随着玩家的游戏进程会逐一解开。在岛屿的地下还有一座巨大的迷宫，在E3试玩版中我们可以看到这座迷宫的大致面貌：里面阴暗潮湿，岔路极多，在迷路之前最好抽身而退，因为展场的工作人员告诉玩家，试玩版里的这座迷宫尚未被设计完全。P

PC/X360

第一圣殿骑士

■The First Templar■动作■Haemimont Games AD■Kalypso Media■2011年第一季度


合作模式（Co-op）的成功，令越来越多的新游戏开始考虑这个流行元素


留意同伴的血量，左边这位老兄就快挂了

本届E3有多款游戏专门针对合作模式进行展示，中世纪风格的《第一圣殿骑士》同样以双人合作为卖点

和《刺客信条》有点类似，《第一圣殿骑士》的背景也设定在中世纪。随着腐败在各个教会的蔓延，整个欧洲呈现衰退趋势，一些堕落的骑士四处滋扰民众。在游戏里，你将扮演一名法国圣殿骑士，带领他的伙伴，一名曾是贵族身份的异教徒，一起寻找传说中的圣杯，即便遇到西班牙宗教法庭的阻拦，也要调查出圣殿骑士团背后的秘密。E3上有一个合作试玩版，从流程看并没有多少出彩的地方，场景也没有加入攀爬等要素，只需要从头冲杀到尾，仅有刺杀时刻的特写镜头叫人眼前一亮。双人合作战斗采用了类似《猎杀——恶魔熔炉》的设计，需要配合对付同一个敌人。例如异教徒上前勒住目标，圣殿骑士跟上一刀刺杀。刺杀瞬间游戏还会特意放慢镜头。

《第一圣殿骑士》当然也可以单人游戏，由玩家同时控制两位角色，主控制一人，另一人由电脑协助，可随时在两位角色间切换；双人模式下如果有其中一人退出，那么角色交给电脑控制，回归单人模式。P

PC/PS3/X360

猎杀——恶魔熔炉

■Hunted: The Demon's Forge■动作角色扮演■inXile entertainment■Bethesda Softworks■2011年第一季度

不管怎么说，ARPG里的双人合作早有传统。《恶魔熔炉》的两位主角——精灵射手Elara和人类战士Caddoc，前者擅长远程攻击，即使近身遇敌也能迅速换成刀盾应付；后者擅长近身肉搏，坚固的盔甲抵御攻击，还能挥舞巨剑将敌人肢解。

通常的战斗是一前一后，两人恰好互补。试玩视频有这样一些片段：人类战士利用超能力将周围敌人浮在空中，精灵射手轻松发挥百步穿杨的威力；也能看到精灵射手射出冰箭将敌人冻住，让人类战士向前补上一刀，将敌人彻底粉身碎骨。对付身躯庞大的恶魔Boss更有趣：人类战士冲上前紧紧抓住Boss，让对方无法动弹，精灵射手躲在远处蓄力攻击，给Boss致命一击。

解谜元素同样被考虑到了，类似双人合力转动机关，或一人对付不断涌现的骷髅、一人控制巨弩射碎恶魔石像阻止骷髅继续涌现。这部分设计和Lara Croft的全新亮相有些类似。P


人类战士在前面吸引对手，精灵射手在后面偷袭


精灵射手解谜时，人类战士负责清场



Bethesda Softworks发行的《猎杀——恶魔熔炉》尽管是一款角色扮演游戏，但主要卖点也是双人合作，E3的展示也侧重于此

PC/X360

疯狂越野

■naiід■竞速■Techland■Deep Silver■2010年11月1日

乍一看画面，你可能会觉得这游戏有点眼熟，跟之前的另一款四驱车竞速游戏、惊艳亮相的《完美机车》（Pure）甚为相似

同样是刺激疯狂的越野竞速，同样是悬崖峭壁的死亡飞车。波兰开发商Techland的这款《疯狂越野》，同样充满闪电般的速度和快感。

《疯狂越野》的疯狂之处在于开放式的极限赛道，游戏拥有4个地区的14条赛道，全部根据真实景点设计而成。E3试玩版展示的是位于美国加利福尼亚州东部的约塞米蒂国家公园赛道，这条赛道到处是悬崖峭壁，或充满70度以上的斜坡，你的赛车经常要腾空而起，穿梭于山谷间，同时还要注意力高度集中，在空中时依靠做出的花式特技赢得系统给予的积分。

作为赛车游戏的保留节目，Techland给每条赛道设计了捷径。为了方便识别，他们在捷径入口放置了巨大的铁环。一些捷径的设计还挺有意思，例如你可以从秘密地点飞跃至奔驰火车顶部，跟随它一起前进。其它方面，游戏同样允许你对赛车进行改装，造出独一无二的赛车；在线模式允许12个人同时疯狂。P


比赛一直是在高速中进行，考验判断能力


在山谷间飞行，第一件事是找到落脚点——是的，这更像是一个平台跳跃游戏



PC/PSN/XBLA

劳拉·克劳馥与光之守护者

■Lara Croft and the Guardian of Light■动作■Crystal Dynamics■Square Enix■2010年第三季度



这个外传性质的Arcade游戏，继承Crystal Dynamics几款前作的引擎，画面效果惊人

它浑身透着诱人的气息；它未必能让“大菠萝”玩家心动，但系列的老玩家一定会喜欢这种改变

这款游戏在E3上展示了多个关卡，创意总监Daniel Neuburger（参与了Crystal Dynamics时代几款TR游戏的制作）边演示边向媒体解说。从Demo中看，关卡类型呈现多样化。除了那种典型的允许你慢慢悠悠进行探索的场景，也有紧张刺激的一面。其中一关里，一头被魔法召唤出来的巨大怪兽始终在后面追赶Lara和她的新搭档Totec，它不停吞噬沿路上的石头平台，两位主角则在飞奔中不断躲避陷阱，必要时还要合作开启某个机关才能顺利通过，整个流程节奏极快，是典型的脱出战，当然也考验两位玩家的反应和配合的熟练程度。


道具选择环节，难道背包里这些物件也得刷刷刷？

战斗是必不可少的，除了Lara标志性的双枪，现在她还拥有一个庞大的武器库和多种辅助道具。除了各种枪械，令人意外的是，主角们还拥有炸弹、防具和加速道具等繁多的道具选择。每个关卡开始前，你都可以在道具界面选择携带什么，并且（主机版还可以）将常用道具自定义到手柄的十字键上，以免在快节奏的战斗里浪费时间。P

PC/PS3/X360

国土防线

■Homefront■射击■Kaos Studios■THQ■2011年2月22日

HOMEFRONT
HOME IS WHERE THE HEART IS.
WAR



海报上写着“吾心安处是吾家”，现在你又有理由在家门口战斗了……



E3时发布的一段很短的实际游戏影像



友军将朝军占领的加油站点燃，是总攻的时候了



“抗战游击队”在游戏开始时正忙着种菜、挤羊奶

Kaos Studios的故事设定几乎延续了一贯套路，将真实事件和无限脑补相加，只是事件的走向更加惊世骇俗了一些

THQ旗下的Kaos Studios一直以军事题材FPS见长，它的主要成员来自一家小工作室Trauma Studios，唯一的亮色就是为“战地”系列开发了一个成功的MOD《沙漠风暴》（Desert Combat）。进入Kaos Studios时代，他们的第一款游戏是《前线——战火之源》（Frontlines: Fuel of War），描述的是在2024年的假想世界，由于能源危机世界大国之间大打出手，从小规模冲突到大规模战争，世界大战将一触即发。此后，Kaos Studios在2009年E3上发布了新作《国土防线》，当时只知道内容设定为假想的“朝鲜侵略美国”。此后一年来这款游戏毫无消息，直到本届E3他们发布了一个令人震惊的真人预告片。

预告片一开始就是美国国务卿希拉里·克林顿会见日本外务大臣冈田克也，双方公开对韩国“天安号”护卫舰沉没一事表示谴责，并认为朝鲜要为此事负责。随后，一些利用真实新闻镜头与电影拍摄素材剪辑在一起的视频描述了未来的“事件发展”——朝鲜政权父子更替，国家在先军政治方面越走越远。随着军事实力的快速崛起，朝鲜不仅吞并了韩国，还挟持日、中等亚洲国家加入同盟。到了2025年，朝鲜已经不再是那个封闭落后、饱受饥荒、依赖国际支援的国家，已经成为世界一大霸权，GDP与军事力量甚至超越了美国。接下来侵略开始了：朝鲜特种部队闪电拿下夏威夷，朝鲜人民军夺取旧金山，美军几乎瓦解，自南北战争后从未经历战事的美国本土处处皆是战场……

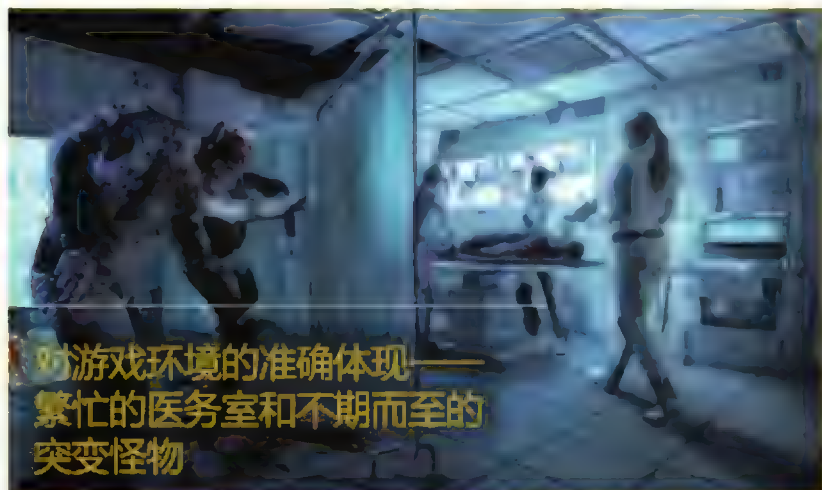
Kaos Studios的故事设定几乎延续了《前线——战火之源》的套路，将真实事件和无限脑补相加，只是事件的走向更加惊世骇俗了一些。

THQ并没有在E3现场提供试玩，而是展示了一段很长的经过精心编排的视频。给人的印象是，游戏流程就像《现代战争》一样，用电影表现效果+人性关怀+爱国情怀贯穿全场。火爆的战斗不仅涉及到枪械和单兵对射，很多时候还要用重型武器互相轰击。看着典型的美国小镇烽烟四起你就会明白，这场战役和入侵者无关，开发人员只是想像《现代战争2》那样把美国人熟悉的一切炸上天。

PC

浩劫之后——狂乱世界

■Afterfall: Insannity■射击■Nicolas Intoxicate■The Games Company■2011年



对游戏环境的准确体现——繁忙的医务室和不期而至的突变怪物

达官贵人、优良物种、俊男美女和政界精英一道登入"方舟"，然后拉起手来共同吟诵《创世纪》……



场景、人设参考"半衰期"，战斗掺杂子弹时间？

你一定还记得电影《2012》描绘的劫后，现在，名不见经传的波兰开发商Nicolas Intoxicate描述了另外一种劫后世界。

2012年10月的某一天，成了全人类的"审判日"。在不可预知的核爆炸之后，人类在地面之下苟延残喘。E3上的先行预告片展现了故事的发生地——一个下水道和隧道复杂连接的超级都市——准确的说是这座城市的废墟之下，幸存者们在地下争夺仅有的生存资源和避难所。

这是一款标准的"掩体枪战"模式的动作/射击游戏，主角是一名精神病医生，就像Gordon Freeman一样，因缘际会之下他要拿起武器和雇佣兵以及各种突变怪物为敌。游戏透着"半衰期"（Half-Life）系列的风格。Nicolas Intoxicate早在2008年就宣布了这款游戏，制作组是一群"辐射"和"潜行者"的粉丝，当时的目标是一款后启示录风格的主视角RPG，现在将重新定义成FPS，难道是要向《地下铁2033》（Metro 2033）的调调靠拢？

/PC/PS3/ /X360

哈利·波特与死亡圣器第一部

■Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I■动作■EA Bright Light■Electronic Arts■2010年11月9日



这完全就是第三人称射击游戏，碰到敌人还能找掩体躲避呢！



敌人同样也会使用各种防御咒语

[illegible]的小说，华纳把《哈利波特与死亡圣器》的电影拍成了上、下两部，以便更完整地叙述故事

早早获得游戏版权的EA不但与电影的处理方式保持高度同步，而且格外重视这款在圣诞档推出的同名游戏。新作号称采用全新引擎开发，游戏内的场景画面、人物动作比前几作有所提升。新作忠于小说的故事，敌友集团的人物会全部亮相。不过，游戏的最大亮点还是哈利·波特手中的魔杖——它发出的魔咒几乎不需要施法时间，也没有Cold Down，如子弹一般倾泻出去，战场上一派魔法弹横飞的景象！

E3展的游戏试玩展示了这些魔法的攻击效果。对付单个敌人时使用"昏昏倒地"（Stupefy）发动攻击，是最基本的攻击咒语；遭遇多人围攻时使用"霹雳爆炸"（Confringo），能施放出爆炸效果的魔法冲击波；遇到可互动物体时可使用"漂浮咒"（Wingardium Leviosa），让这些物体腾空砸向目标。当魔法学校毕业的哈利·波特可以积累7年所学，指哪打哪时，《哈利·波特与死亡圣器》就变成了一款地地道道的第三人称射击游戏。

PC/PSN/XBLA

猴岛2特别版——老查克的复仇

■Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge■冒险■LucasArts■LucasArts■2010年7月7日



对不起，LucasArts，我卡在这儿了……



小盖还愣在那儿，老查克却说："灭哈哈哈哈哈！"

LucasArts去年在Arcade平台推出"猴岛"系列复刻版，取得了意想不到的成功。现在他们迫不及待要推出续集

复刻的目标是1991年的《猴岛2——老查克的复仇》(Monkey Island 2: LeChuck's Revenge)。去年复刻的优点，如全程语音、即时新旧版切换等全部保留。LucasArts还友情找回"猴岛"系列数位真正的元老参与制作。包括刚刚完成《猴岛传说》(Tales of Monkey Island)的Dave Grossman、凭借《野蛮传奇》(Brutal Legend)扬名的Tim Schafer和真正的"猴岛"原创者Ron Gilbert。他们的主要任务是为新作录制评论音轨，你可以在游戏的同时打开这条评论音轨，评论字幕会显示在屏幕上方。

E3公布了一段搞笑视频。说的是小盖在2代的Dinky Island上卡关了，他拨打了LucasArts的作弊电话寻求帮助。接线员问他玩的是原版还是复刻版，小盖说"是原版呀"。接线员礼貌地读了几句攻略后突然挂断电话，谁知时空瞬间转换到复刻版，邪恶的老查克就站在小盖身边，手里拿着巫毒娃娃哈哈大笑，小盖禁不住大喊："换回去呀……"短短几十秒钟，"猴岛"式的笑料便跃然纸上。P

PC/PS3/X360

红色派系——末日决战

■Red Faction: Armageddon■射击■Volition■THQ■2011年

游戏描述火星解放一个世纪后，提供赖以生存环境的气候转换装置被破坏，龙卷风和雷电风暴席卷了整个星球。为了生存，人们逃往地下

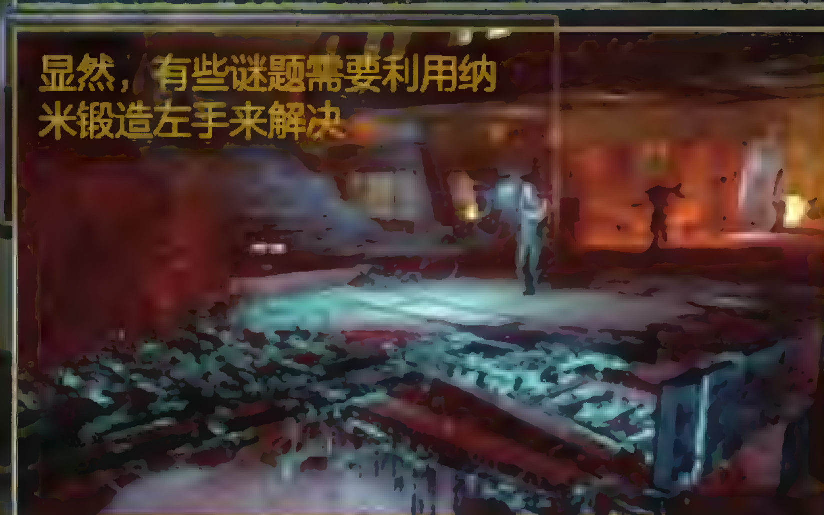
当人类在火星的地下矿坑建立适合居住的洞穴网时，火星革命英雄Alec Mason与Samanya的孙子Darius Mason，在地下区域工作时无意间开启了古老神殿中的神秘矿井，释放出了沉睡已久的恶魔，从此星球陷入混乱。好吧，这的确是个老套的故事，但既然事情已经如此，也只有Darius和英雄的红色派系才能拯救这里的人类……

"红色派系"系列一直以环境破坏而闻名，游戏内所有环境均能被破坏，最新续作继承了这个衣钵，全新的Geo-Mod 2.0引擎号称是目前最先进的即时建筑引擎(看过E3试玩视频后你会更加深有感触)。

E3仅展示了一小段任务关卡，新主角Darius Mason出现在火星地下矿坑，他利用手中的机枪对付不断来袭的火星生物，整个过程依然保持着以往的快节奏。这段视频不忘体现环境破坏效果，主角拥有一把神奇的磁力枪，能在敌人与环境间产生互动，比如迫使敌人急速撞向周围的岩石或地面；同时，环境与环境间也能产生引力，有时需要控制一块巨石砸向前方障碍，清除出道路。

试玩的最精彩部分莫过于主角对"纳米锻造左手"的使用，他的左手拥有强大的修复能力，任何断垣残壁都能修复成破坏前的模样。修复能力用途极广，遇到寡不敌众时，可迅速跑进密室，借助修复能力恢复墙壁，等对方散去后再破坏墙壁冲出去；遇到无路可走时，可能需要借助修复能力恢复前方遭到破坏的道路；如此有趣的设定便是Geo-Mod 2.0引擎的最佳体现——所有环境都能破坏再修复，或者修复再破坏。P


故事永远发生在火星，这次唯一新鲜的是矿坑场景


显然，有些谜题需要利用纳米锻造左手来解决

PC/PS3/X360

极度恐慌3

■F.3.A.R■射击■Day 1 Studio■Warner Bros. Interactive Entertainment■2010年

除了夺取身体，意念能力更多时候用于攻击

本作中依然有驾驶机甲作战的戏份

故事依然围绕Alma展开：她的两个儿子Point Man和Paxton Fettel为阻止她的再次分娩而展开行动

兄弟两人怀着不同的目的，但两人的并肩作战却让续作变得更有看头。E3上发行商公布了一段试玩影像，展示了全新的双人合作模式。

合作模式无疑是《极度恐慌3》的重头戏，双主角设定让游戏不再是单纯的射击。两位主角都拥有超强的特殊能力，Point Man是大家再熟悉不过的角色，能让时间变慢的超自然能力依然是他的看家本领；Paxton Fettel则因为之前消息很少而略显神秘，其实他将以幽灵形态出现，虽然无法使用任何武器，但却能借助意念能力发动攻击，威力远超任何物理效果。这个意念能力不仅能发出冲击波，给敌人造成伤害；还能随意控制周围的物体，例如操纵油桶飞向目标，接近时再将其引爆；甚至还能夺取敌人身体，控制对方来作战。

此外，试玩视频还展示了更血腥恐怖的场景以及一些同样拥有超自然能力的新敌人。当然，这段试玩视频还透露了全新的“掩护系统”，这种玩法需要主角同时照顾掩体两侧的敌情，很适合应付前后夹击的情形。P

PC/PSN/XBLA

魔幻三杰2

■Trine 2■动作■Frozenbyte■Atlus■2011年

美工们并不吝惜柔光效果，但运用得很好，场景的纵深感比前代更强烈

游戏还支持在线合作模式，你可以在局域网或互联网上与两个朋友一起进入《魔幻三杰2》的世界

别怕，这头青蛙只是法师过关的“工具”

破门而出的巨龙——魔幻的故事怎么能缺少了龙？

去年火爆一时的平台游戏的《魔幻三杰》（Trine），发行PC版后取得了巨大成功，E3期间Atlus终于发布了《魔幻三杰2》的预告片。

《魔幻三杰2》看上去就是前作的加强版。主创透露了一些各角色的变化，重点是他们得到了一些新能力。法师现在可以意念控制敌兵，盗贼有让时间变慢的能力。关卡设计上会更紧密地配合各职业的特殊能力，这也让合作游戏和切换角色进行的单人游戏都更有技巧性。

从预告片可以很明显地看到，游戏中敌人的出现方式更加多样，在杂兵之外，巨大化的Boss或NPC角色也有出现，也算是弥补了一代几乎没有Boss战的遗憾。P

PC/PS3/X360

加勒比海盗——被诅咒的舰队

■Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned■动作角色扮演■Propaganda Games■Disney Interactive Studios■2010年第四季度

它并不是以即将推出的第四部“加勒比海盗”电影改编，这里上演的是“加勒比海盗——James Sterling传奇”


命运的安排 “复仇女神”号


传奇海盗的一切都看起来那么阳光


好人们小心！恐惧海盗船来也！

玩家在游戏中不会看到Jack船长等知名角色，玩法上则是动作和角色扮演的混合。说白了，这是一款全新的游戏！

这是一款以迪士尼的热门电影系列“加勒比海盗”为背景的ARPG。与之前推出的改编游戏不同，它并不是以即将推出的第四部电影《加勒比海盗——不可思议的潮汐》（Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides）为蓝本制作，而是一款全新的游戏！

你扮演的是完全原创的角色——James Sterling船长。Sterling在儿时就充满了对海盗的幻想，立志做一名威震八方的船长，在浩瀚的海洋上展开史诗般的冒险。

随着年龄的增长，他逐渐意识到海盗并不是想象中那样的英雄人物，而是一群肮脏潦倒的乌合之众。在一次远航中，Sterling和他的船遭到了残暴的西班牙海军上将Maldonado的攻击，Sterling本已葬身汪洋，谁知在神秘的超自然力作用下死而复生。苏醒后的Sterling误打误撞找到了传奇海盗船“复仇女神”号（Nemesis）的残骸，他决心航行七海，收集漂流在海上的“复仇女神”号碎片，为他的复仇之路做准备。

游戏的世界是完全开放的，没有关卡概念，符合西式RPG的特质。当然也少不了道德选择：言语和行为会引导玩家走向“传奇海盗”（Legendary pirate）和“恐惧海盗”（Dreaded pirate）两个分支。前者维护团队的利益，处处为别人着想；后者随心所欲，自私自利。不同的选择会对玩家的外观、装备及船只的样式产生影响，比如传奇海盗一身绅士装扮，意气风发，就连船只也闪耀着金色的光芒，自由地在加勒比海上航行；恐惧海盗身着黑衣，不苟言笑，连他的船看起来都好像是用人骨拼起来的一般望而生畏。

我们来看个例子：玩家这次的任务是趁海军上将Maldonado在城堡里举行宴会时窃取他的舵轮。如果是传奇海盗，会假扮成一名贵族，在与Maldonado的交谈中竭尽所能挖苦讽刺他，转移他的注意力，然后灵巧地偷走舵轮，并在众人的注视下堂而皇之地走出大门；作为一名恐惧海盗，你只能去偷听Maldonado的谈话找到线索，随后大闹宴会现场，一把火将城堡烧个精光。

可见，虽然最终玩家都完成了任务，过程的差别却十分巨大。P

PC/PS3/X360

猎魔人2——国王刺客

■The Witcher 2: Assassins of Kings■角色扮演■CD Projekt Red■Atari■2011年第一季度



《猎魔人2》的世界饱满而开放，值得玩家前去探索。当然，很多人更关心Geralt跟红发女巫Triss的罗曼史

E3上带来了《猎魔人2》的首段实际游戏演示，一段Boss战演示里，主角杀怪的方式很像《星河战队》电影里杀虫子

《猎魔人2》的制作人Tomasz Gop在E3上接受采访时表示，《猎魔人2》将是一款核心向的RPG，它汲取了老派RPG的众多特色，比如丰富的内涵、开放的世界和繁多的任务等，并在此基础上加强剧情的感染力以及人物性格的刻画。

游戏的试玩版向玩家展示了第一幕的内容：白发男主角Geralt跟随红发女巫Triss Merigold和侦察兵Vernon Roche来到一个气氛诡异的树林中，前行不久便遇到了游戏中的主要对立角色之一——对人类有着深深的怨恨的精灵男子Iorveth。Iorveth坐在高高的树干之上悠闲地吹着竖笛，见到主角一行后冷漠地挖苦了一番。这时有3个对话选项，要求不可一世的Iorveth改变说话的语气、试图向他打听消息或是让Triss使用魔法逼他从树上下来，这样就有机会攻击他。

我们选择了最后一项，在Triss施放闪电球法术时，已有预感的Iorveth灵巧地躲过了攻击，并让埋伏已久的精灵弓箭手小队向主角发动攻击。无数只箭矢向我们飞来，这时Triss在地面召唤出一个半圆形的防护罩——制作人声称这是本作在战斗系统上所作的一项重要改变。虽然它能防护弓箭伤害，但Triss也会因此原气大伤，无法参加后续的战斗。于是主角和Vernon拔剑与冲上来的敌人作战，玩家可以使用轻击、重击、快速攻击等与敌人周旋，掌握好节奏能演变成连续技，从敌人身后攻击可使出致命一击。在防御时反击也能重创敌人，战斗时可朝各个方向滚动以躲避敌人的攻击，节奏快而流畅（制作人的目标是让战斗“上手易精通难”）。

最后的Boss战演示里，主角杀怪的方式很像《星河战队》电影里杀虫子，Geralt在躲闪的同时，要一段一段地斩断章鱼Boss的触须。

战斗结束后主角一行来到一个小村庄中，在这儿可以打听与主线剧情相关的消息，与市集上的商人交易，接受村民的任务等。村子的规模不大，不过房屋众多，居民也十分活跃。制作者再一次强调《猎魔人2》的世界饱满而开放，值得玩家前去探索。当然，很多人更关心Geralt跟红发女巫Triss的罗曼史，可惜这方面只公布了几幅截图，没有更多的消息。



施展防护罩法术会消耗Triss过多的元气



这场小型遭遇战的敌人不多，打起来也相当流畅



Geralt跟Triss这场戏……嗯……

PC/PS3/X360

怒潮

■Rage■射击■id Software■Bethesda Softworks■2011年1月4日


一个非常重要的NPC——Crazy Joe，他的肢体语言很卡通



赌博是人类的“本能”，即便是在毫无希望的废土

id Software的大手笔《怒潮》，是本届E3的最大赢家之一，获得了众多媒体包括“最佳游戏”在内的多个奖项

游戏的专场展示会上发布了长度约为30分钟的Demo，虽然没有新场景，但首次以实机影像呈现，其中包含有多种游戏类型和游戏方式的融合，废土世界观下的科幻元素也给观众们留下了深刻印象。

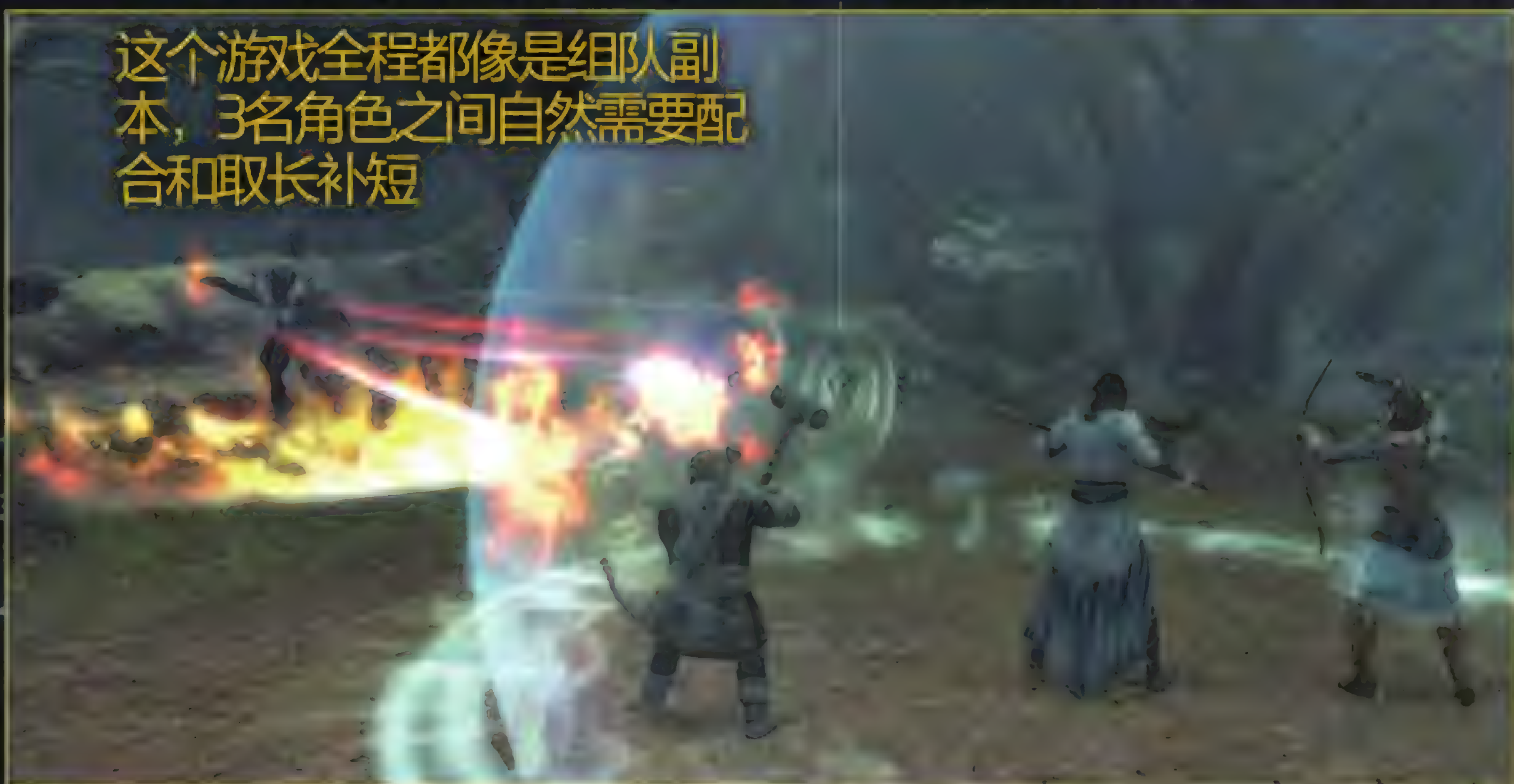
Demo中出现的据点，就是之前介绍过的涌泉城（Wellspring），这里汇聚着来自废土世界各个定居点的人们，他们每个人都不是在漫无目的地闲逛，而是带着各自的任务。就像《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）那样，玩家可以加入那些三五扎堆的NPC们，参与他们正在进行的活动，如赌博、射击比赛。除了主线任务外，还有陌生人提供的丰富的支线任务等待玩家领取执行。

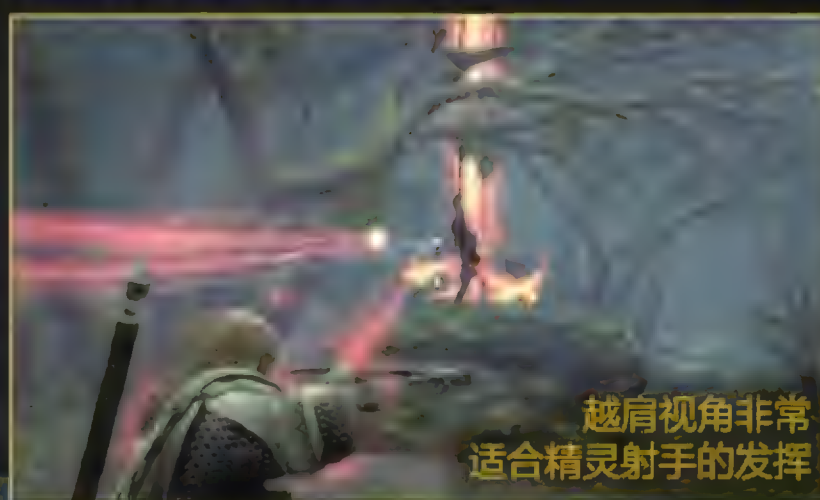
游戏的玩法类似《孤岛惊魂2》（Far Cry 2），在广大的开放区域内活动，以主视角方式体验这场冒险。为了突出废土世界生存的艰难，游戏中的高级武器和载具均不是以成品方式存在的，需要玩家收集各种零件，还需要获得武器的蓝图才能进行最后的组装。P

PC/PS3/X360

魔戒——北方战争

■Lord of the Rings: War in the North■动作角色扮演■Snowblind Studios■Warner Home Video Games■2011年1月3日


这个游戏全程都像是组队副本，3名角色之间自然需要配合和取长补短


越肩视角非常适合精灵射手的发挥

故事发生在《魔戒》正篇故事之前，玩家将率领一个由矮人武士、精灵射手和人类巫师组成的团队踏上征程

游戏的主战场位于中土世界的最北端，这是同类题材游戏很少涉及到的区域，就这份神秘也非常值得中土冒险家们期待。而玩家团队的任务就是前去讨伐索伦（Sauron）。

《北方战争》是为多人合作而生的游戏，玩家所率领的小队中的其他两位成员，随时都可以由线上玩家以Drop In方式“接管”，从而一同合作破敌。E3 Demo中能够看到，3个角色的特点非常鲜明：矮人可以使用双手武器；精灵可以识别陷阱；人类巫师则可以用庇护魔法，将敌人的远程攻击全部弹开。

《北方战争》的游戏设计构思与《求生之路》非常类似：战斗的节奏非常快，敌人的攻势也是一浪高过一浪。玩家的目标并不是传统RPG中的打怪、升级和寻宝，而是活到一轮战斗的结束，最重要的是整个小队也要保持完整。Snowblind Studios之前并没有什么名作问世，这款《魔戒》也像是一个流行元素的大拼盘。所以，别指望有太多的奇幻氛围，挥刀砍杀吧！P

PC

幕府将军2——全面战争

■Shogun 2: Total War■策略■Creative Assembly■SEGA■2011年



《帝国——全面战争》完成了“全战”从冷兵器向热兵器的成功过渡，《幕府将军2——全面战争》则标志着系列又回到源头

E3上，Creative Assembly带来了《幕府将军2——全面战争》的Pre-Alpha版，为玩家演示了精彩的战役

第一场战斗演示发生在大雨滂沱的平原地带，玩家首先欣赏到的是本作出色的图像效果，均是系列之前作品中从未出现过的视觉表现，士兵们的细节也同样令人叹为观止。兵牌栏和其他用户界面，均采用了浮世绘风格的手工制作。两军厮杀过程中，士兵们的“表演欲望”更强，阵型碰撞后士兵们会立刻投入一对一厮杀，不会出现以往作品中后排士兵原地观战的情况。单位和武将的特技也被保留了下来，在这个演示中，我们看到了弓箭手切换到火箭，以大幅度降低对方士气的特技，当然少不了武将激发士气的“保留曲目”。

城堡战是本作的重点，对应日本战国时期城堡的复杂结构，本作的攻城战定位于“特殊地形下的阵地战”，而不是以往“欧战”题材中靠投石机和大炮说话的单调打法。守方可利用城堡内部复杂的防御体系布置好“口袋”，一步步挫伤敌人的锐气。攻方则需要选取适当的主攻方向和路线，否则会在严阵以待的敌人面前撞得头破血流。游戏中将出现坐落于高山上的“山城”、修筑于海岛上的“海城”以及像大阪城、安土城这样的“平城”。每种城堡有5种不同等级，提供的防御效果也大不相同。

在操作以船桨提供动力的战国时期战船时，玩家无需考虑风向的影响。与数百年后的欧洲风帆战舰相比，它们至少在操作上要更加精确，很少会受到外在因素的干扰。主要的海战方式是使用铁炮、弓箭对射，以及采用接船肉搏方式歼灭对方的有生力量。在《帝国》和《拿破仑》之后，很多玩家提出了使用海军的强大火力来支援沿海陆地进攻的设想。由于水上战斗更多地发生在日本内河以及沿海，两栖协同作战终于成为可能，诸如登陆和反登陆等新颖的玩法将出现在游戏中。季节因素也会给水战带来影响，如冬季结冰的河流使战舰无法行驶，却也可以成为对方陆军进攻的捷径。

演示版已经让人扑面感到游戏的高素质。Creative Assembly还提出了一系列改进项目，包括玩家关心的AI和系统优化。相信有了充足制作期作保证，明年带给我们的一定是一款真正意义上的“全战”精品。



樱花、巨城、艳阳……玩家仿佛被带回日本战国时代



两栖作战方式的加入，使攻坚战中给敌人的薄弱部位致命一击成为可能



Creative Assembly绘制的艺术插图颇得日本画技巧之精妙

PC/PS3/X360

丧尸围城2

■Dead Rising 2■动作■Blue Castle Games■CAPCOM■2010年8月31日

女儿的生命需要Zombrex来维持

通过电话接任务或接到提醒

山寨火焰喷射器变成了“大杀器”

游戏业的新合作伙伴，在《黑手党Ⅱ》里也能见到……


这是玩创意的时候，把她煎个外焦里嫩！



疯狂杀戮之余时刻要注意时间的流逝


商店里的物品现在都是组合道具的一部分

> 到了《丧尸围城2》，他们彻底把生存挑战变成了飙血嘉年华，就像《僵尸之地》（Zombieland）一样

从《生化危机》带来第一次震撼开始，15年过去了。游戏里的僵尸还是那样缺乏大脑，行动迟钝，但僵尸的对手们则一次次Level Up。到了《丧尸围城2》，制作组彻底把人类的生存挑战变成了飙血嘉年华，就像是去年思路诡异的类型片《僵尸之地》（Zombieland）一样。

新作由位于加拿大温哥华的Blue Castle Games制作，近水楼台的关系，游戏的产品经理Mike Schmitt亲自上阵给媒体和玩家进行演示，重点就是武器组合的部分。和他们以前透露的消息差不多，玩家在关卡的路线上会碰到很多补给点（比如仓库或超市里的货架），里面提供用于组合的部分材料（主要是辅助材料，类似枪支棍棒一类的常规武器一般散布在场景各处，需要自己去搜寻）。

视频展示了玩家如何将一盒钉子和棒球棍组合成一把狼牙棒；或是用汽车电池与钉耙组合成“电钉耙”。接下来的流程就像打“无双”，拿着这些天才武器找僵尸多的地方一通乱挥，除去飙血就是满地的尸首了。Mike Schmitt说，游戏鼓励玩家更多地用组合武器攻击，这样可以挣到更多的PP（Prestige Points，类似于传统的经验值）奖励，特别是使出表现效果终结敌人（比如把狼牙棒钉在僵尸脑袋上看着血花飞溅）还能赢得翻倍的PP点数。

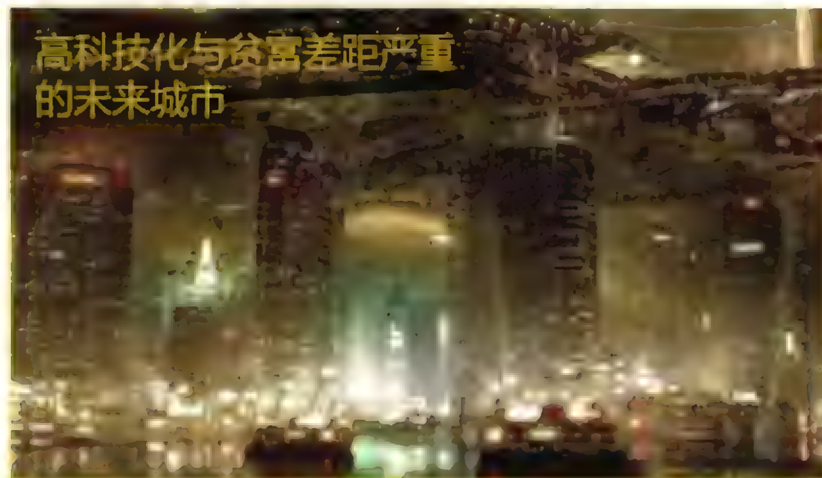
当你进入一个新的补给室，可能会自动得到一张新的“武器组合卡”（Combo Cards），卡片上会写明制成品的名称以及所需材料，学习了这张卡片的内容，你才可以组合新的武器带上战场。更多时候，你需要多留意场景中的特殊元素，比如盯着一幅描述拳击的电影海报，两秒钟后就会“悟出”“嫩肉粉”（Tenderizer）这个武器组合卡，其实就是在拳击手套上插满钉子，一拳头下去打不死僵尸也能戳得它一脸花！

最后看看一把普通轮椅的表现吧：你可以推着它像铲车那样掀翻一路上碰见的任何活物，可以把轮椅举过头顶四下挥舞，也可以干脆把它扔到僵尸群里去，能砸死几个算几个。要不是某些任务加入了时间限制，这可真成了彻头彻尾享受僵尸无双的欢乐游戏了！

PC/PS3/X360

杀出重围——人类革命

■Deus Ex: Human Revolution■角色扮演■Eidos Montreal■Square Enix■2011年2月28日


高科技化与贫富差距严重的未来城市


游戏的原画大量参考《攻壳机动队》和《银翼杀手》


主视角射击的外观，还会融入掩体射击元素


人体改造技术是《杀出重围》的世界观基石

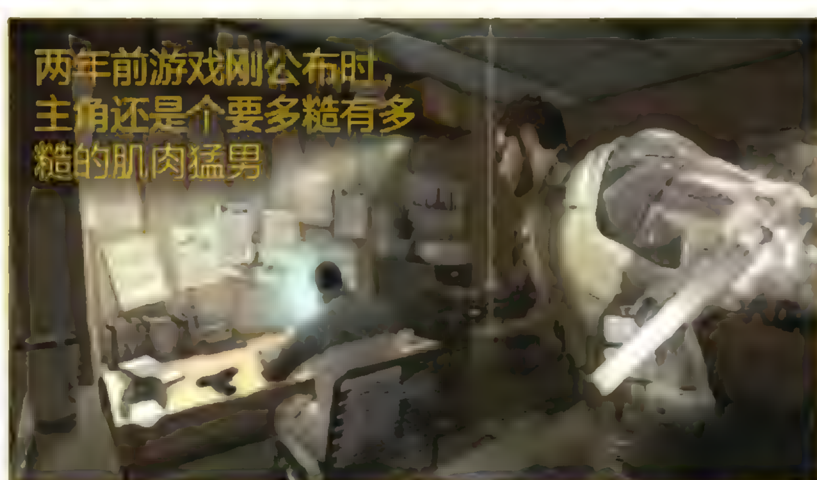
无论是日式还是美式游戏饭，似乎都在强烈关注它，只因为这是美式系统设定与日式人设的奇妙结合

2000年发行的《杀出重围》大概是最早的一款披着FPS皮的RPG。故事发生在纳米科技与人体改造的近未来，成功的营造了一个黑暗肃杀的赛博朋克的世界。

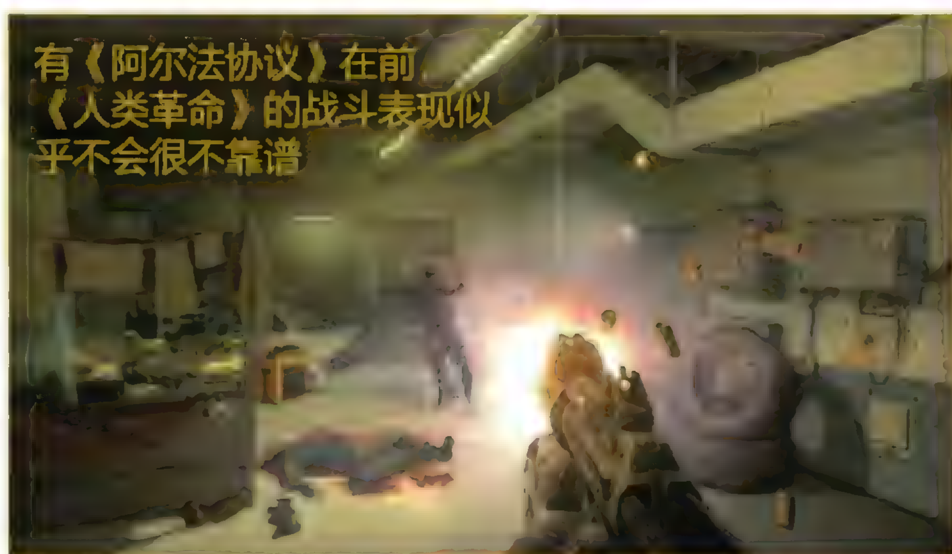
不知是否受到被Square Enix收购的影响，《杀出重围——人类革命》从基本色调到机械设定，再到游戏主题，明显可以看到《攻壳机动队》的影子。在剧情上，本作以“人类革命”为副标题，将伊卡洛斯借着蜂蜡黏合的翅膀被太阳烧融的神话作为引子，也与《攻壳机动队》的故事核心有重合之处。在宣传视频中，更会发现艺术团队有大量日本人加盟（视觉总监、资深美术等），这些日本人确实为我们带来一个与众不同的欧美RPG世界。于是，精致的画风、细腻的设定、严重分裂的游戏社会，以身体改造纳米机械为基本依据的技能设定，以及掩体射击等等时下流行因素，使这款游戏颇值得期待。

E3之前，Eidos Montreal就发布了一段电影预告片式的CG，让我们略领了这个近未来的科幻世界，CG用伊卡洛斯的神话作为引子，似乎标志着本作有一个深沉黑暗，反思人类改造自身及环境功过的主题。

Square Enix内部发布会提供了游戏试玩。第一段试玩是主角乘坐飞行器到达游戏中的某岛屿，调查NPC，最后进入一家夜总会。试玩显示，游戏类似于主视角的沙盘游戏，主角在街道上闲逛，如果掏出枪威胁NPC，NPC也会摆出投降的姿势互动。在接受任务及问询NPC时有即时演算的过场。都市画风也让人想到《攻壳机动队》与《银翼杀手》等影视作品。第二段则是玩家们跃跃欲试的战斗场面，游戏引入流行的掩体射击概念，在普通行动时是第一人称，倚靠掩体时则改成第三人称，还能像《战争机器》那样在掩体中翻滚。玩家可以也能利用光学迷彩偷偷摸摸进入敌方办公室进行暗杀。游戏自由度极高，还有一些环境互动元素，比如打碎场景中的玻璃、墙壁给敌人一个措手不及。特殊能力方面，除了CG展示的装在手臂上的特殊装置，还有“防卫立场”，例如在一个子弹时间中蹲下使用立场，本来瞄准主角的子弹纷纷偏离弹道，射入敌人自己的胸膛。P


两年前游戏刚公布时，主角还是个要多糙有多糙的肌肉猛男


战斗如何计算命中率，目前制作组并无太多透露


有《阿尔法协议》在前，《人类革命》的战斗表现似乎不会很不靠谱

PC/PS3/X360

时空穿梭2

■Portal 2■射击■Valve Software■Valve Software■2011年

爱讲冷笑话的GLaDOS回来了！《时空穿梭2》的一切都是那么带劲！

据说这款游戏险些未能在E3上发布，原因未知……

PORTAL 2

你的新助手，那么我们的爱心方块呢？！

热能阻碍射线示意图，可怜的爱心机枪塔……

新作是否还是Source引擎尚属未知，但光看画面，已经强大到一定的程度了

重力传输场示意图，"石墨是无害的"是光圈科技实验室的注册商标

重力传输场实际画面

GLaDOS回来了，这次还有蛋糕么？没错，我说的是"Portal"。阀门厂携升级到Full-Scale的《时空穿梭2》席卷而来

看到E3展上Valve所发布的《时空穿梭2》完整系统介绍视频，你会真真切切相信他们有这个实力。如果前作只是信手拈来，那么新作会把你的脑袋轰爆。看到了它之后，你就会像看到前作那样发出感叹："原来游戏还能这么玩！"

从情节来看，新作讲述的是"光圈科技"被主角一个人搞崩溃掉之后，一代的主电脑GLaDOS卷土重来的故事。可以确定的是我们仍将听到这位主控电脑的冷笑话。另外必须注意的是，这次Valve引入了一个新的角色，貌似同样也是一个AI，拥有男性的声音、饶舌以及英伦口音，是游戏中玩家的助手。新作引入了一系列不同的新型装置，与次元枪结合之后，你简直想象不出这游戏居然在前作之后还能做出如此多的新意：

一是重力传输场。通过次元枪，它的"场效应"可以透过传送门发生影响。一个极其复杂的场景就是利用这个场不停地改变玩家位置。

二是弹簧跳板。这个相对比较简单，我们可以在古老的平台动作游戏可以看到，但是要用好这个装置，并且是和次元枪一起使用，仍然是一个需要想象力的工作……

三是我们可以在各种动画、游戏、科幻电影中看到的红色高能激光，还是一下轰杀一片的那种。不过由于Valve一贯的恶趣味，这东西的正式名字叫做"热能阻碍射线"。配合新增的透镜方块，可以说主角总算有一种杀伤性武器了……

四是压缩空气管道。我们在前作里就见识过，不过现在这个装置成了游戏元素的一部分，通过次元枪你可以让它吸走任何你不想见到的东西，比如爱心机枪塔。

五是弹力胶，可以看作是可以随处布置的弹簧跳板。通过次元枪的精心布置（当然还要有你的眼明手快），利用弹力胶可以通过一系列高度相差很大的场景。

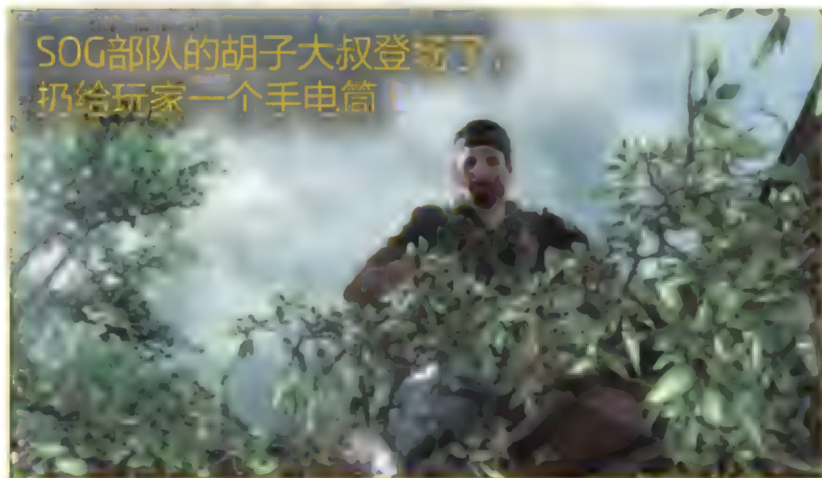
六是滑力胶。在上面玩家可以走得飞快，视频中操纵者通过它穿过了一个危险的通道。

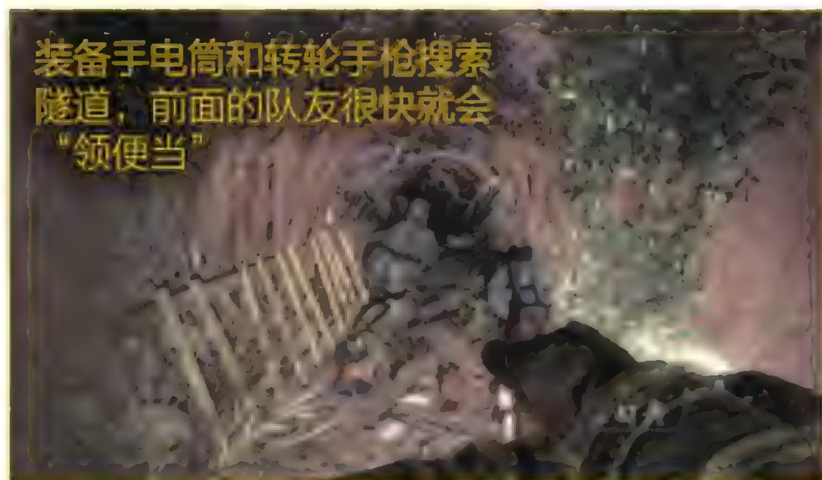
视频最后我们看到了各种装置结合的场景。这些场景考验的就是玩家的想象力，理解力，以及反应速度了。

PC/PS3/X360

使命召唤——黑色行动

■Call of Duty: Black Ops■射击■Treyarch■Activision■2010年11月9日


SOG部队的胡子大叔登场了，扔给玩家一个手电筒


装备手电筒和转轮手枪搜索隧道，前面的队友很快就会"领便当"


主视角射击的外观，还会融入掩体射击元素


这个任务发生在老挝，玩家的任务是夺取这架"雌鹿"

"群众演员"们的表演依然不遗余力，就算"现代战争"已经作古，《黑色行动》依然能让一周目中的玩家爽到飞起

与上届E3类似，在早先举办的微软发布会上放了一段流程的录像后，Activision又在专场展示会上由制作人Mark Lamia上阵，为玩家们演示了两个关卡。其中一个就是很多玩家通过文字前瞻已有所了解的乌拉尔雪山潜入战（WMD），另一个则是在之前预告片中出现过的直升机对地攻击关（Paycheck）。

驾驶SR-71"黑鸟"战机到达苏联腹地上空，引导地面部队前进的实际操作，与先期透露的消息相差不大。但Demo中完整的配音和音乐一下子就将玩家带进了紧张的氛围：原来苏联人已经知道这一区域出现了美国人的踪影，他们派出了大量机动部队，试图将这些入侵者找出来。

在消灭通讯站的敌人后，小队在暴风雪的掩护下潜入一条山谷。没有无声狙击枪和心跳探测器的帮助，小队在遭遇巡逻兵后安全通过的唯一希望，就寄托在主角的那支十字弩上。但熟悉CoD"路数"的玩家，都知道这种潜入战体验不会维持多久。果然，敌军发现了小队的行踪。接下来在雪山基地内部的战斗中，十字弩发射炸药箭，可以让"中招"的敌人变成一枚点着引信的炸弹，一炸就炸翻一大片人……

在演示的结尾，Mark解释了为什么预告片中的那群猛男会表演"跳崖"绝技：原来，一枚射偏的RPG火箭弹引爆了油库，巨大的冲击波和声响引发了剧烈的雪崩，正以铺天盖地之势朝小队扑来，无处可藏、无路可逃的特战精英只能纵深跳下悬崖听天由命。第二段演示的开头，玩家的目标是从一群驻越南的苏联"外援"士兵手中，夺走他们的Mi-24"雌鹿"武装直升机，转而攻击敌人的地面部队。对，就跟兰博大神在《第一滴血2》（Rambo: First Blood Part II）中所作的一样！

接下来的空中作战保持了CoD系列"空中射击"关卡的火爆爽快感，玩家使用并列机枪、火箭发射器、机炮和集束炸弹攻击地面上的任何活动物体。飞行的控制权完全交给AI队友来完成（其实就是按"导演"的路子飞一遍），按预先设定好的脚本，在强大火力的"触发"下，你会看到"群众演员"们不遗余力的表演。


就算火力全开也不怕打坏直升机


飞行路线完全不用玩家控制，倒也省心


直升机的火箭弹触发了凝固汽油弹式的爆炸效果

PC

维多利亚 II

■Victoria II■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2010年8月13日



你可以在建造选项中就工业、基础设施和公共设施进行选择

游戏是时代的缩影，19世纪的英国最终完成了工业革命

1835年至1935年的一个世纪属于大英帝国，通过拿破仑战争和一次大战的胜利，英国人牢牢把握住了欧洲，乃至世界

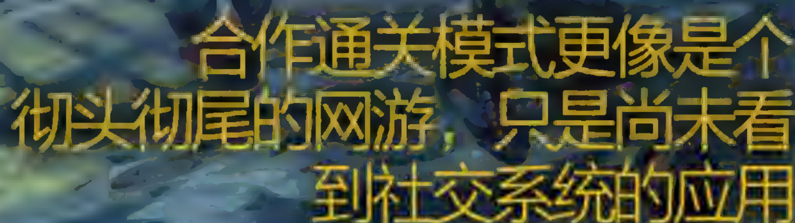
Paradox Interactive总裁Johan Andersson在E3接受采访时表示，《维多利亚 II》将带领玩家重温这段日不落帝国的岁月，它的核心是让玩家通过政治、经济和文化方式进行扩张，而非采用战争方式。

从E3展示的Demo来看，《维多利亚 II》的外观较Paradox之前的回合制策略游戏，如"钢铁雄心"（Hearts of Iron）和"欧陆风云"（Europa Universalis）等系列还要显得"核心向"。复杂的地图和表格，组成了主要的游戏界面，玩家可以管理7项国家发展要素。管理在不同国家的领袖的控制下、不同政治体系下，会呈现出许多的变化。集权主义政府可以投资建造国有企业，可以将私人产业公有化，其优势在于短时间内完成战时经济转型；民主政体下提高税收不但会造成民众的反感，而且会给工商业带来一系列连锁反应。面对人口爆炸时，政府需要建设更多的学校来提高文化水平，否则人口红利就会演变为人口负债；像纳粹这样的政党还可发动战争将剩余人口"消耗"掉……

PC/PS3/X360

危机边缘

■Brink■射击■Splash Damage■Bethesda Softworks■2011年2月1日



合作通关模式更像是个彻头彻尾的网游，只是尚未看到社交系统的应用

这是一个旧版的自定义菜单，里面的选项已经很多

《危机边缘》无疑是E3上最酷的FPS之一，特别是在公布了新的视频，展示了合作通关模式的人物创建过程之后

进入挑战任务前是一个人物自定义环节，每个人物有六大身体部位、每个部位若干小细节可以修改。除了常见的脸型、肤色、纹身外，人物的面具、发声等元素也被考虑到了，显然在狂乱的枪战中，瞬间一瞥就能分清是敌是友；只闻其声也可以弄清队友的大致方位。

开场前的另一个环节是选择携带什么技能。技能有普通技能、战士技能、医疗技能、工程技能之别，普通技能"格斗直觉"（Combat Intuition）能够让你感知视野之外瞄准你的人；战士技能"弹药箱"（Ammo Boxes）允许你在战斗中给队友提供补给；医疗和工程技能分别向队友提供血包和升级枪支零件。所有这些技能需要玩家达到一定等级后用荣誉点（Credits）购买（至少在视频展示里，你每场开始前能用的点数可不多）。武器系统不受荣誉点影响，亮点是选择武器时可进行强化和改装。

总之，《危机边缘》是个在真实射击感受和技能应用之间寻求平衡的游戏，节奏感和爽快度令人满意。

PC/PS3/X360

辐射——新维加斯

■Fallout: New Vegas■角色扮演■Obsidian Entertainment■Bethesda Softworks■2010年10月19日


Chris Avellone在E3展场内接受媒体轮番轰炸


这家赌场里还有声情并茂的舞台表演


新公开画面：具有浓郁西部风情的巨石镇（Boulder City）


虽然维加斯城内灯火通明，但城乡结合部仍旧像荒野一样破败不堪

E3 2010过后，恐怕没有哪个粉丝能忘记E3预告片里那个倒霉的英克雷眼球机器人

“辐射”系列每到大场面都会带来些惊喜。我们还记得《辐射3》的先行预告片（Teaser）那股先声夺人的劲头儿，如今E3 2010过后，恐怕没有哪个粉丝能忘记E3预告片里那个倒霉的英克雷眼球机器人。当然也在预告片之外，我们也收获颇丰。

在广袤的莫哈维沙漠里，扮演重头戏的无疑是拉斯维加斯城繁华大道上的多家赌场。资深制作人Chris Avellone（黑岛的拥趸一定都很熟悉这位老兄）透露，每家赌场都会有一些常见的游戏项目，包括轮盘赌、21点以及老虎机，等等。每家赌场在细节上会有微小差异，例如E3 Demo中介绍的Tops Casino是以50年代Rat Packs风格著称的赌场，一进去，玩家就能够听到背景传来的全能娱乐家Frank Sinatra演唱的《蓝月》（Blue Moon）。其他几家赌场的主题风格暂时不得而知，不过相信它们也都是各有特色。

此外，在谈及赌场时，Chris Avellone还提到一个有趣设定：当玩家在赌场输钱或消费到一定数额时，就能作为“豪赌客”获得赌场酒店的免费招待；反之，如果玩家手气太旺，赌场的保镖就会不客气的“请”玩家离开。这项贴近现实的“服务”应当能为游戏增色不少。

“辐射”系列的货币别出心裁。《辐射》一代中人类刚从核子浩劫中复苏，没有统一的政府来印发钞票，随手可得的可乐瓶盖就成了流通货币。到了《辐射2》，随着生产力提高，瓶盖逐渐被金币取代。《辐射3》由于故事发生地东海岸的发展状况较一二代的西海岸差，瓶盖仍然是流通货币。那么位于繁华西海岸的《新维加斯》呢？设计师Josh Sawyer告诉我们：瓶盖将是莫哈维沙漠的主要流通货币。

你可能会觉得奇怪：为什么会倒退？Josh Sawyer说：二代的新加州共和国（New California Republic）在成为西海岸最大的势力后开始印制自己的金本位货币——NCR元。然而，与NCR长期不和的钢铁兄弟会经常袭击NCR的黄金储备，导致与黄金挂钩的NCR元价值长期动荡。为了稳定局势，NCR商人决定重新引入瓶盖作为过渡货币，并将其与价值堪比黄金的


新维加斯城的治安主要靠这些机器人警察来维持

纯水挂钩，使瓶盖作为“水本位”货币重生。此外，西岸另一大势力凯撒军团通过控制战前遗留资源制造了不少称为“军团币”的贵金属货币。虽然NCR和凯撒军团一直处在冲突状态，但整个莫哈维废土都接受这3种通货。而且和现实中一样，这3种货币有自己的汇率，3者中当属NCR元价值最低。

《新维加斯》在E3的展示仍然暴露出了本作的一些缺点，比如延续《辐射3》引擎而来的稍显过时的游戏画面、与《辐射3》雷同的系统等，不过，这一切都未能影响本作成为多家媒体票选的“最受期待RPG”。希望新作确实能不负玩家期望，在RPG史上留下属于自己的一页。P

PC

指挥官——征服美洲

■Commander: Conquest of the Americas■策略■Nitro Games■Paradox Interactive■2010年7月30日


操作界面比起前作没什么变化


大地图下的美洲大陆比以前看起来顺眼多了

《东印度公司》的开发商Nitro Games卷土重来，打算推出《东印度公司》的美洲版，那便是《指挥官——征服美洲》

跑到非洲贩卖黄金钻石，跑到亚洲贩卖烟草陶瓷，去年推出的《东印度公司》在贸易方面确实颇有当年《大航海时代》的感觉，只可惜内容过于单调，画面也极为简陋，一直未能流行起来。新作的首要变化是画面，现在终于可以呈现一个较为真实的美洲，而不是以前寸草不生的亚欧大陆，看来Nitro Games确实下了血本，为新作更换了引擎。波光粼粼的水面，微风吹拂的森林，玩起来绝对比以前更有感觉。

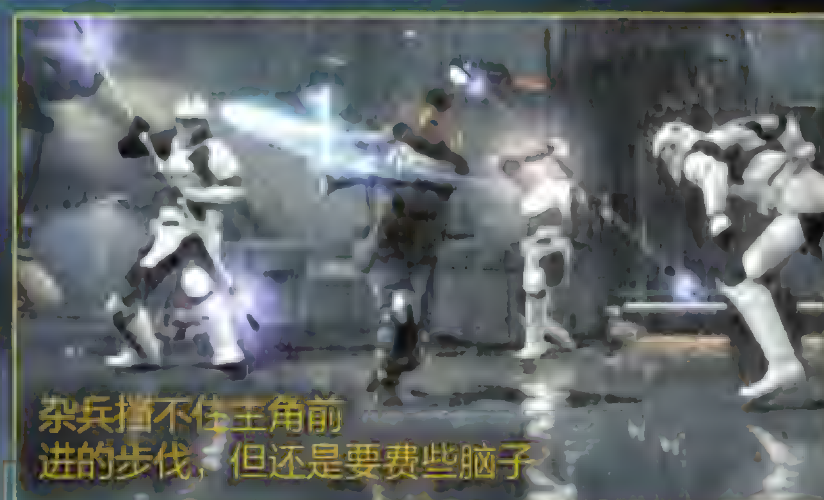
游戏最有特色之处，仍旧是贸易和战争两个方面。贸易部分似乎还是过于简单，依然还是原来那一套，派遣战舰占领港口，运送特产换取金钱，稍微有点不同的是，这次可以在港口进行加工，把原料加工成商品再运回祖国出售。战争部分，海战依然是独立于贸易的另一层面，每次交战都要进入海战地图，控制舰队与敌人展开殊死搏斗。但是从系统看，总的感觉有点换汤不换药——别以为你去了美洲就不认得你，你就还是《东印度公司》呀！

DS/PC/PS3/PSP/Wii/X360

星球大战——原力释放Ⅱ

■Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ■动作■LucasArt■LucasArt■2010年10月26日


星辰杀手的威力不再完全体现于高速挥舞的光剑，原力的种类和威力也进行了重新设计


杂兵挡不住主角前进的步伐，但还是要费些脑子

握好你的光剑，释放你的原力！《星球大战——原力释放Ⅱ》将延续前作在动作性上的不俗表现

制作组在开发过程中认真考虑了玩家们的反馈，加入光剑肢解效果，这是二代的一个主要改进。

作为达斯·韦德大师的秘密学徒，星辰杀手（Starkiller）的威力不再完全体现于高速挥舞的光剑，原力的种类和威力也进行了重新设计。在《原力释放Ⅱ》中，玩家可以释放“思维干扰”（Mind Trick）这种扰乱敌人大脑活动使其自相残杀的超能力。另一项出现在E3 Demo中的新能力是“原力之怒”（Force Fury），这是一种类似格斗游戏中“怒槽”的设计，玩家以HP损失为代价，短时间内获得攻击力和速度的大幅度提升。

制作组表示，本作无论是杂兵战还是Boss战，都要玩家更多地投入脑细胞，而不是靠疯狂的按键来解决问题。比如Demo中出现的一种重型机甲，它装备有可以对光剑伤害免疫的护盾，它的附武器可以将星辰杀手冻住。对付这个庞然大物，需要玩家灵活地躲避其正面攻击，伺机冲入死角，飞身登上其背部，直接杀入控制室将其内部核心捣毁。

PC/X360

寓言Ⅲ

■Fable Ⅲ■角色扮演■Lionhead Studios■Microsoft Game Studios■2010年10月26日



成为一名贤君，将会拥有一个朝气蓬勃、人民安居乐业的国家



走正义路线的玩家，武器会散发出圣光般的耀眼光芒

E3展上，光头佬Peter借试玩版向玩家展示了游戏世界的惊人变化，而这只不过是冰山一角而已

“角色扮演的极致是什么？那就是游戏中的所有物品都可以升级！”Lionhead Studios的创始人Peter Molyneux“疯狂地”表示。虽然是一句玩笑话，但却暗示了《寓言Ⅲ》的制作方向。

和系列的前两款作品一样，《寓言Ⅲ》也是一个有关主角成长的故事——如何从一个默默无闻甚至是一贫如洗的无名氏，经过岁月的洗礼和战争的考验，成为Albion王国的最高统治者。为了达到目标，玩家在加强自身实力的同时，别忘了招募忠心跟随你的部下，扩大自己在王国中的影响力。在人数充足的时候就可以发动革命，夺取政权自行统治。但这并不是丑陋的叛变——因为Albion王国目前的统治者Logan是个不折不扣的暴君，为了成功发动工业革命，他将无数的孩子送往各地的工厂，日以继夜地工作。为此，Peter特别指出：“我希望你们憎恨这个暴君。”

和前作一样，玩家可以选择正义或邪恶之路，这同样也会对影响游戏世界的发展。在试玩版中，我们遇到了一队由著名演员Ben Kingsley配音的角色所领军的冒险者，他们反对Logan国王无节制地砍伐树木的行为，希望你能和他们一起阻止这种毁坏大自然的行为。接受他们的任务，玩家最终可以让Albion王国恢复正常的生态环境，反之会看到王国逐渐向“贫瘠之地”的方向发展。在接手王国的统治权后，力图成为贤君的玩家会拥有一个朝气蓬勃、人民安居乐业的国家；那些继续压榨人民的国王，所统治的国家将陷入无尽的黑暗，人民怨声载道，并期望一个新的革命者诞生。

试玩版还向玩家演示了游戏的战斗系统，Peter声称游戏中的每一名角色都有独一无二的武器，主角的武器会根据玩家所选择的道路发生改变。比如杀害无辜的平民，玩家的武器将会被血腥的红色浸染；惩恶除奸的武器则会散发出圣光般的耀眼光芒。在战斗过程中，玩家还可以伸展出天使或恶魔般的翅膀，对范围内的敌人形成重创，看起来十分震撼。

实际上，自成一派的“寓言”系列每一作都没有让我们失望，我们对新作的期待仅仅是：地图大点，再大点呀！



E3现场，微软小黑屋里的Peter Molyneux



狗狗仍是玩家的忠实伴侣（这次是帅气的边牧噢）



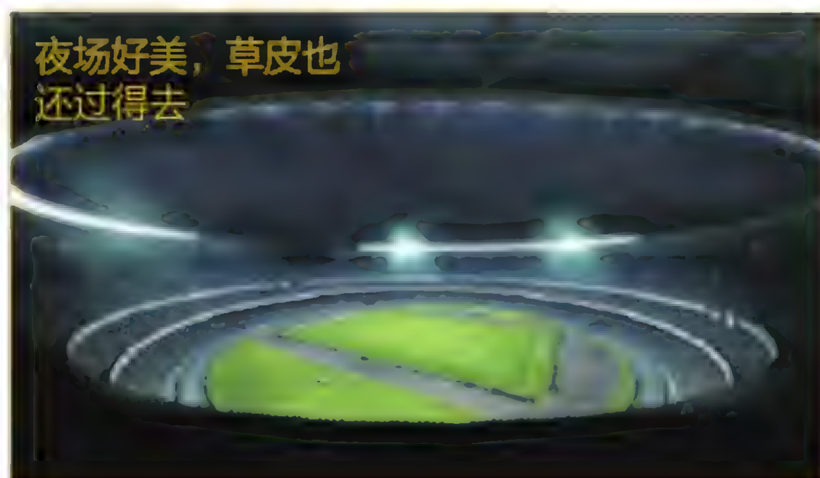
招募了足够多的人手就可以发动革命了

PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

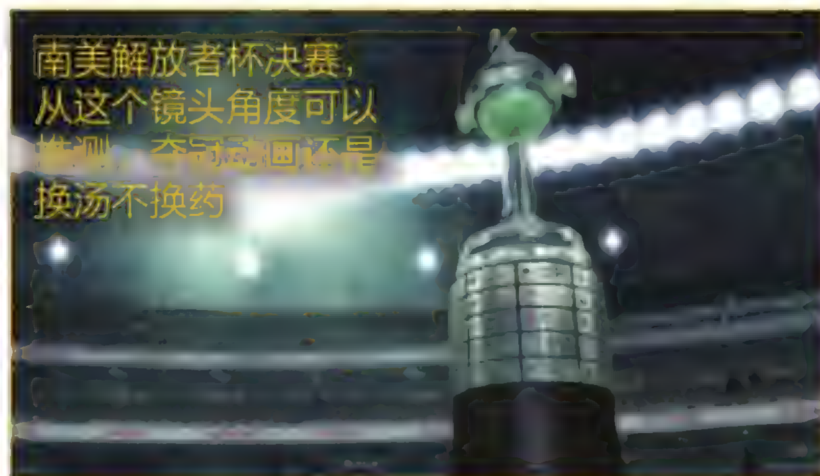
职业进化足球2011

■Pro Evolution Soccer 2011■体育■Winning Eleven Productions■KONAMI■2010年11月

PES小组用超过1000个的新动作强化了对抗的真实性

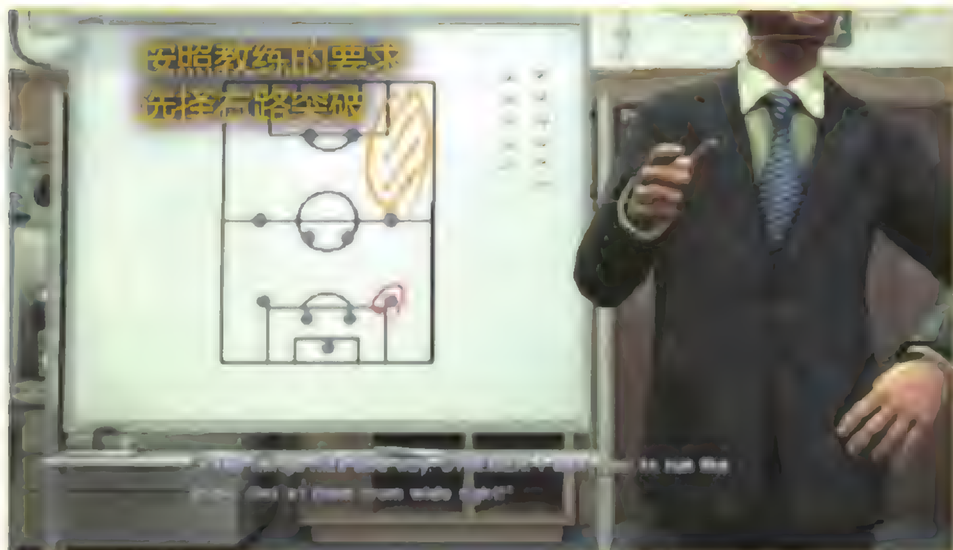

夜场好美，草皮也还过得去


观众席不再是纸片了——至少不是以前那么下等的纸片


南美解放者杯决赛，从这个镜头角度可以推测，夺冠动画还是换汤不换药


清晰的战术界面截图。除了印证战术界面的确被重新设计外，快速浏览球员能力的六边形也终于回来了


用滑块更细致地定义攻守的风格和程度


按照教练的要求选择右路突破

去年E3K社仅仅播了一段梅西带球、射门加欢呼的CG应付差事。和去年相比，PES2011的进度就乐观多了

去年E3上，K社仅仅播了一段梅西带球、射门加欢呼的CG应付差事。不用猜就知道，当时PES2010完成度非常之低。和去年相比，PES2011的进度就乐观多了。不仅E3前就发布了大量消息，也有很多媒体真正玩到了游戏，并且谈了他们对防守和更自由的控制系统的看法。

防守一直是近几作PES游戏的痼疾，制作小组也意识到后卫的AI存在缺陷，比如后卫在自己的防区内贸然上抢和紧逼，被技术好的对手轻易甩掉；或者后卫压上太多，留给边路大片的开阔地带。新作的改进是设置了一个新的防守键（可以自定义），一旦你按下这个键，你所控制的球员会保持一定距离自动紧跟对手，这会让那些不适应前几作防守操作的玩家更容易阻截来球。在面对技术好的球员又不想犯规时，这一招会有些用处。

新作更开放和灵活的传球系统引人关注。PES2011完全实现了360度上的灵活运动和传接球。因为长传、短传、直塞球都有力度控制，而且传球的同时AI也不再帮你自动找人。很多人刚上手时传球准确率极低，甚至打不出配合，一定程度上你要重新学习怎么去玩。按照试玩者的说法，起码需要半个小时时间，你才能适应新的控制方法，传出你想要的力度和方向。而一旦你适应了新的系统，你就会感觉到这种全手动控制的妙处。

按照试玩者的描述，假动作的确是可以事先自定义按键的。这似乎意味着，你喜欢什么样的假动作，在游戏中就可以很方便地使用它们。Seabass将一对一时的突破和防守看作一个关键时刻，牛尾巴、踩单车，想得到的假动作都可以上场，而且在自定义按键后还能实现假动作的连招。但后卫如何防守对方的“搓招”，好像暂时没有人能够回答……

PES2011的口号是“Engineered for Freedom”，尽管上述试玩者适应的程度不同，但他们都承认，PES2011是近来改变最大的一作，对改变的效果也大多表示肯定。E3上的官方预告片展示了一幅美丽图景，懂得漏球的中场队员、一脚穿透整个防线的直塞……这些人工智能究竟能有多好，还得等8月的gamescom见到实机试玩才能检验出来。

DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

FIFA 11

■FIFA 11■体育■EA Canada■EA Sports■2010年9月28日



制作人Grey Paterson的头衔下清楚地写着只限PS3和Xbox 360，PC版纵然更换引擎，但仍旧会与主机版的系统有所不同


两种不同水平的前锋在射门时的“弹着点”统计，高下即判


主机版的人物建模似乎好了一些


这张目前为止PC版的唯一截图确实证明PC版图像引擎告别了“后娘版”

尽管近年来不乏沉迷PC版FIFA系列的强者，但头脑正常的人多少还是有些沦为“二等公民”的淡淡忧伤

以前EA Sports用“PC玩家配置差”来搪塞FIFA系列不能共版的问题，今年他们终于认为PC玩家全部升级过电脑了。PC上的《FIFA 11》将更换全新引擎，向主机版靠拢。

EA Sports在E3展台上搭建的试玩会场也只提供主机版试玩。今年《FIFA 11》的新特性是需要在每次传球时由玩家控制力度的Pro Passing系统（和PES系列真是惊人巧合），让参与试玩者起初感到极大的不适。看上去，新系统与以往的半自动传球模式（Semi-Assisted）类似，但本质完全不同。从操控上看，Pro Passing的力量掌握不当，并不会直接导致传球失误。比如当玩家给30米外的队友传贴地球，即便只输入了所需一半的力量，球依然会滚到队友脚下，但球速会变慢，很容易被对方拦截。

新的传球系统只要玩上几场比赛就可以熟练掌握。具体来说，按下Xbox 360手柄上的A键后立刻松开，可以满足小范围传递的球速和准确性；10至30米间的传递以及30米以上的大范围传递都有特定的力道，多加练习可以找到规律。Pro Passing的设计目的，并非刻意增加传球失误，但客观上降低了进攻节奏。Pro Passing系统制约了“弹珠流”玩法，但它并没有让巴萨这样靠传球吃饭的球队丧失优势——短传渗透打法的球队，球员在场上的间隔距离很近，这使得一脚传递依然可以施展得很好，而那些糙哥球队大概只有采用英式打法的命了。

《FIFA 11》的另一特色是“Personality+”，它旨在改变FIFA系列球员缺乏个性的问题，让球员在传、停、控、射4个方面的基本技术上分出高下。类似梅西这样的盘带高手，皮球会始终“粘”在他的脚下；伊瓜因这样的射门机器，将有接近80%的成功率。此外，后卫的防守风格、门将的救球方式都会因人而异。

一些困扰FIFA系列的顽疾在本作中彻底消失了，如球员跑动时招牌式的“滑动感”。但从目前的Demo看，一些玩家们所熟悉的问题依然存在：球员经常会在射门空间充分的情况下，依然使用逆足打门，并且几乎脚脚都是外脚背，这是从《FIFA 09》就存在的令人相当不爽的老问题，制作组似乎依然没有准备修正这些错误。



X360

光环——致远星之役

■Halo: Reach■射击■Bungie Software■Microsoft Game Studio■2010年9月14日


在《天降神兵》中大受好评的Firefight模式得到了保留


犹猪号势不可挡的冲锋


身披重甲、手持激光利刃的“精英”，向来是星盟军团中的主力


在强大的斯巴达战士面前，杂兵的抵抗犹如螳臂挡车

《光环——致远星之役》是系列的一个全新子品牌，玩家将回到“斯巴达计划”的大本营——致远星

“光环”三部曲关于士官长的故事已经暂时告一段落，《光环——致远星之役》的时间线远在三部曲主线剧情之前。在星盟的强大攻势面前，致远星上幸存的斯巴达战士们将要展开他们的绝地反击。继放出多人Demo以后，E3上Bungie Software又带来了他们的单机试玩版。

Demo的开头，4名先前我们在预告片中看到过的斯巴达战士被空投到一个山区，进入实际操作之后，游戏的HUD界面与之前发售的《光环3——天降神兵》（Halo 3: ODST）有很大不同，更接近三部曲中的布局，毕竟玩家所扮演的不再是普通的人类士兵，而是接受过生化改造并装备有最先进动力盔甲的超级战士。接下来星盟士兵乘坐轨道登陆舱从天而降，与玩家进行了一场小规模的战斗。多人Beta中出现的新型掷弹筒成为这场战斗的关键：这种可以选择触爆弹和延迟引信两种发射模式的“神器”，在面对装备有能量盾牌的星盟“豺狼”时非常有效。

消灭这股敌人后，超级战士们潜入一个星盟占领的人类基地，这里我们还看到了本作新加入的徒手必杀技能：摸到一名“精英”的背后按下“执行”按钮，画面会自动缩放到第三人称视角，“斯巴达”用连贯的锁喉和扭脖子动作，秒杀了这名敌人。

Halo身为“硬科幻太空战争史诗”，游戏中却从来都没有表现过“星球大战“的壮观景象，这种“名不副实”即将成为历史。“斯巴达”完成了从星盟手中夺回一枚代号为“军刀”（Sabre）的多级火箭的任务，随后启动了点火程序。腾空而起的庞然大物直冲云霄，在剥离助推火箭后，一艘火力强悍的人类拦截舰朝着星盟舰队的心脏地带冲去。

除了舰炮外，玩家还可使用制导导弹和激光两种附加武器，对正在攻击太空站的星盟舰队进行攻击。你的主要敌人也不再是前作中常见的“女妖”（Banshee），而是更加难缠的高机动炮艇“六翼天使”（Seraphs）。消灭这波敌人后，太空站的防御系统再度投入使用，密集的弹雨暂时击退了星盟咄咄逼人的攻势。

Noble小队惊世骇俗的表演马上就会在9月14日被揭开。

X360

除暴战警2

■Crackdown 2■动作■Ruffian Games■Microsoft Game Studios■2010年7月


车辆是我们从敌方工厂里偷来的，由于初级的驾驶能力不高，操纵起来有些难掌握，车辆也摇晃得厉害，好在车辆的能力提升起来也相当快


爬楼可是一代的经典之处

新作保留了在高楼大厦之间跳跃穿梭的游戏特色和火爆的战斗方式（后期战斗基本就是以火箭筒为主）

作为GTA式的动作游戏，外加上捆绑《光环3》的测试账号，《除暴战警》一代的销量达到了百万以上。新作保留了在高楼大厦之间跳跃穿梭的游戏特色和火爆的战斗方式（后期战斗基本就是以火箭筒为主），但这次玩家面对的敌人以变异僵尸为主。

E3试玩版中玩家的任务是保卫一座被敌方严重摧残的战略要地。玩家操纵的角色此时还没有任何属性的提升，所以跑步的速度和跳跃的高度只比普通人强一点，但任务所提供的强力装备足以应付此战中的任何敌人。在试玩过程中发现游戏的自动瞄准系统有些问题，常常不瞄准就近的敌人而是锁定一辆毫无威胁的车辆……幸运的是，玩家可击破场景里的一些会爆炸的油桶以造成大面积的伤害。在保证了两架直升机的顺利着陆后，我们接到第二个任务：夺取3座发电厂。不同于之前的地面作战，这次的任务需要玩家在几座建筑物的顶部活动，这就需要玩家首先去收集一些敏捷球以提升自己的跳跃能力。爬楼的方式与前作类似，但难度有所提高。P

PS3/X360

恶魔三重奏

■Devil's Third■动作■THQ■THQ■2011年

《恶魔三重奏》是板垣伴信投奔THQ后的最新作品。本作与“忍者龙剑传”系列有不少相似之处，比如血腥暴力的游戏风格，主角同样使用武士刀，不同的是还会使用各种枪械来进行攻击，而游戏的风格也从古代变成了现代，主人公们的穿着都非常有时尚感。游戏共有3位主角，纷纷都在E3演示版中小露了一脸：一名英姿飒爽的小麦肤色的女性，身手非常敏捷，能将武士刀使得出神入化；一名长得酷似美国大兵的男性，以机关枪、火箭筒重火力武器攻击为主；另一名男性则和“忍龙”系列的主角有几分相似，一身刺客式装扮，使用的武器大多是小型枪械。整个演示看起来流畅而华丽，交响乐的背景音乐中一气呵成，给人以热血的感觉。P


本作的血腥程度不亚于“忍者龙剑传”系列

PS3/X360

真人快打

■Mortal Kombat■格斗■Netherealm Studios■Warner Home Video Games■2011年

由于Midway陷入困境，导致该公司的“真人快打”版权被华纳收购。收购后这部最新的《真人快打》作品与时俱进，采用了先进的图像引擎，发售平台也是对应两大“高清机”。平易近人的连招系统使初上手的玩家也能痛快地华丽一把，而对于系列的老玩家，游戏也具有严谨的攻防判定以供研究——当然也少不了系列一贯的暴力的成人因素。

本作最大的改动就是能量槽的使用更加多样化。比如打断动作会耗费两格能量槽，能有效化解敌人的空中攻击。而“X-射线”（X-Ray）攻击则会耗费3格能量槽，这个强力的连续技给予敌人毁灭性的打击，此时镜头也会集中在被攻击的敌人身上，近距离的特写让人血脉贲张。

本作还会提供2对2模式，在此模式中玩家可随时召唤出另一名角色进行援助攻击，也可借此施展出更复杂的连续技。P


游戏的攻防判定十分严谨


能把对手瞬间冻住的“冲击波”

X360

战争机器3

■Gears of War 3■动作■Epic Games■Microsoft Game Studios■2011年4月5日


本作的人类英雄集团，你可以扮演他们，因为本作的亮点之一就是——合作通关


蝗虫一般的怪物汹涌来袭

Xbox 360平台的看家大作“战争机器”系列终于来迎来第三作，最振奋人心的改进就是可同时支持4名玩家合作通关

本作中人类居住的地方是一个漂浮在海上的巨大移动平台，它由“鸦巢”级航空母舰与另外多艘大型舰船捆绑而成，宛如一个海上大型村庄。

试玩版中，玩家可以选择扮演我们的老朋友Marcus和Dom，以及两位新增女性角色：Anya和Sam中的一位。试玩版的关卡是审判之门，这是一个枝繁叶茂的场景，可惜站在这宜人的绿色之间的是一群暴虐的变异敌人。这些外形如蝗虫一般的怪物可以轻易撕裂人类的身体，它们还会喷出火焰焚烧眼前的对象，或释放出螃蟹般的小型怪物，对于我们的作战小队来说是一个不小的威胁。新武器刺刀步枪是本作的3种基本武器之一，它的威力在近距离作战时比较明显。

此外，本作新增的野兽模式（Beast Mode）相对以往来说是一种颠覆——由玩家扮演恐怖的变异生物来屠杀人类，以不同的角度来审视这场残酷的战争！野兽模式有点像是一个“持久战”式的独立模式，玩家扮演的野兽从易到难打起，最后面对的可能就是Marcus这样的人类英雄。

PS3/X360

诸神之战游戏版

■Clash of the Titans The Game■动作■Game Republic■Namco Bandai■2010年第三季度

本作改编自年初公映的同名电影，以古希腊神话为背景，讲述人类与神祇间争夺神秘力量，使得整个世界陷入无尽的纷战之中的故事。游戏中玩家将扮演希腊神话中的英雄柏修斯，为了完成拯救世界的任务而深入冥界地域深渊，与奇美拉、独眼巨人、梅杜莎等神话中的知名妖魔鬼怪展开激烈的战斗。



E3上展示的游戏试玩版共有两个关卡，每关底都由一名魔王把守，只要把场景里的怪物通通杀死便能过关。本作将包含两名玩家合作通关的模式，另一名玩家可随时加入正在进行的游戏，与主角一同并肩作战。但需要注意的是，担任2P角色的玩家，人物的攻击招式与杀伤力都比主角要少，而且也没有其它的武器可供替换，扮演的是一名配角的角色。也因为此，在游戏过程中只要主角没有战死，2P玩家可以无限复活，也算是一种补偿。

游戏中分为双手剑、锤子、斧头、长弓四大类，每一种武器都有各自独特的攻击方式，部分武器还能聚气以施展出大范围的连续攻击。游戏模仿“战神”之处颇多，但只是一款还算合格的电影改编游戏。

PS3/X360

阵亡统计

■Bodycount■射击■Guildford Studio■Codemasters■2011年

《阵亡统计》制作阵容相当华丽，制作人Stuart Black前段时间还炮轰同类游戏，赚足了眼球。Stuart Black认为，很多射击游戏都走入了误区，那就是它们过分强调反重力、时间旅行等辅助元素，让游戏偏离了核心——射击。射击游戏就是要不断地射击，无数次地扣动扳机。一个射击游戏必须要以其完美的射击系统来征服玩家的心。在射击之外，制作人一再强调这将是一款注重剧情的FPS，游戏将相当于两个小时电影的剧情融合到了约10个小时的游戏体验之中。游戏展开的方式也类似美剧，《阵亡统计》只是这个故事的“第一季”，将包括10集，每集约40～60分钟的游戏流程。想揭开这背后的真相，则要等到第二季和之后的故事。


Codemasters的游戏似乎都爱这个昏黄的调调

DS/PS3/Wii/X360

摇滚乐队3

■Rock Band 3■音乐■Harmonix Music■MTV Games■2010年

本作将收录前两作所支持的所有乐器，并收录83首全新曲目。新增“职业模式”（Pro Mode），玩家将在该模式中使用25个键演奏，还将用到两款高级吉他控制器（每个都价格不菲）。游戏中，玩家可以随时停下来改变乐器或调整难度。而在较为轻松的“公路挑战赛”（Road Challenges）模式中，玩家可自定义规则、长度和歌曲等，和几个朋友在短时间内就可完成一个巡演。生涯模式也很自由，由数百个“目标”组成，达成一个目标后，新的场地、曲目、城市等会相继解锁。本作的另一亮点就是所支持的乐器增加了一个带有MIDI接口的键盘，可以通过一根MIDI线与自己的电脑连接，从而让自己参与音乐制作。P



想做一名真正的键盘手吗？就来《摇滚乐队3》吧！

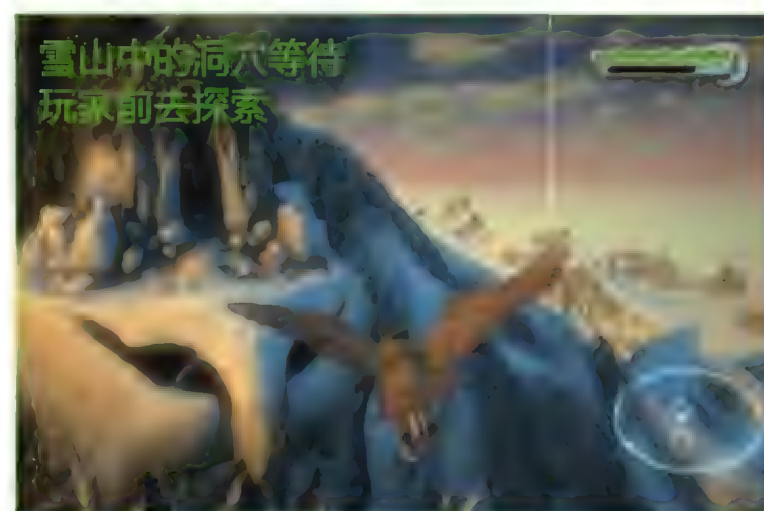
PS3/Wii/X360

守护者传奇

■The Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole■动作
■Krome Studios■Warner Home Video Games■2010年9月14日

本作是根据即将上映的同名3D动画片《守护者传奇——加胡尔岛的猫头鹰们》改编的动作游戏。电影由《300勇士》和《守望者》的导演Zack Snyder执导。故事发生在一个猫头鹰王国里，我们的主角Soren被邪恶的大反派St. Aggie绑架。St. Aggie和他的党羽会把猫头鹰们洗脑，使他们成为战士。

逃出虎口的Soren一行决定前往加胡尔岛，以寻求居住在那儿的年长睿智的猫头鹰们的帮助，合力对抗St. Aggie军团。游戏以类似飞行游戏的模式展现了主角Soren在猫头鹰王国的奇异之旅，玩家将会飞过壮阔的雪山、葱绿的森林，阴暗的洞穴等场景。战斗方式也以空战为主，叼起诸如燃烧的煤块等物品将它投向敌人是主要的攻击方式，此外还有类似“一闪”的反击系统，掌握好反击时间后可以俯冲向敌人，运气好能瞬间将敌人打落至地面。P


雪山中的洞穴等待玩家前去探索


这些千年树精每个都不好惹

PS3/X360

寂静岭（暂定名）

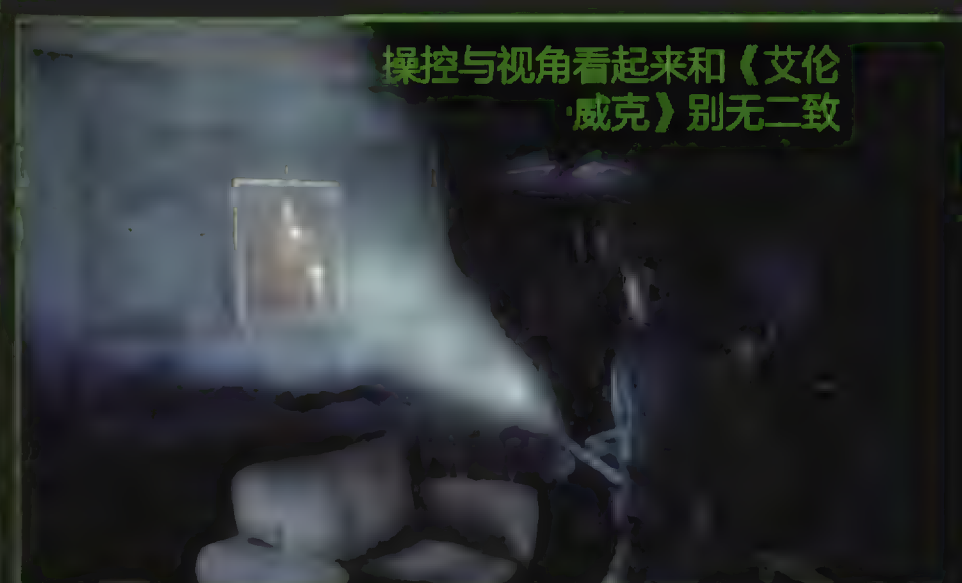
■Silent Hill (Working Title)■动作■Vatra Games■KONAMI■2010年第一季度

游戏承包给了名不见经传的捷克制作组Vatra Games，新作的制作班底十足地混血，第八个“寂静岭”游戏能否让人眼前一亮，现在还真不好说

囚车在公路上疾驰而过，车内之有几名转移关押的犯人，其中一人叫做Murphy Pendleton。在遭遇一场交通意外后，他侥幸从囚车中逃脱，为了逃避警察的追捕，他误打误撞来到了“寂静岭”小镇。这里有玩家们熟悉的一切古怪事，从迷雾到变异的生物、从里世界到外部世界，还有让Murphy回忆起的一幕幕往事……

虽然CAPCOM的外包制作几乎全是“杯具”，但KONAMI似乎还保持着信心，这次他们把游戏承包给了名不见经传的捷克制作组Vatra Games，只在剧本上留有话语权。从E3公布的预告片看，场景的气氛和人设仍旧流于美式的粗糙，没有当年日本人亲自操刀时的感觉。预告片里有一段疑似实际游戏流程的影像，可以看到视角与气氛和Xbox 360上的《艾伦·威克》（Alan Wake）极为相似，主角的基本游戏道具同样是手电筒，而不是“寂静岭”中传统的“胸灯”。

新作的制作班底十足地混血，由于Vatra Games位于捷克第二大城市布尔诺（Brno），主创人员大多来自东欧，包括《黑手党》（Mafia）的开发人员。原系列音乐制作人山冈晃已经离开K社，Vatra Games找来了Daniel Licht担任作曲，此君曾为美剧《嗜血法医》（Dexter）和恐怖电影《猛鬼追魂》（Hellraiser）等做过配乐。游戏的设计指导Brian Gomez是一名专业的恐怖游戏编剧，在他的履历表上既有《克莱夫·巴克的耶利哥》（Clive Barker's Jericho）这样的水准之作，也有新版《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）这般一塌糊涂的作品。第八个“寂静岭”游戏能否让人眼前一亮，现在还真不好说。P


操控与视角看起来和《艾伦·威克》别无二致


女警官真是必不可少的元素……

PS3/X360

不死之身

■NeverDead■动作■Rebellion■KONAMI■未定



我就是一条腿的不死好汉，桀桀桀



就算会被恶魔撕碎，也可以把自己重新组合起来

俊男美女的搭档组合，大剑双枪的武器配置，全程美式黑色幽默元素，《不死之身》看上去像是《鬼泣》的现代版

英国工作室Rebellion似乎一定要标新立异，前面一款《异形大战铁血战士》（Alien vs. Predator）可以弄出3份通关流程，现在又公布了一个很酷的《不死之身》。游戏的故事非常简单：恶魔势力占领了美国都市，对具有不死之身的无名主角和他的金发女搭档来说，这就是一场送上门来的猎魔派对。

主角的“不死之身”体现在：当他身体的某一个部位遭受对方的断肢技打击后，身体的其他部分依然可以运作，甚至还能进行特殊打击。比如被拦腰斩断的主角，可以用他的下半身牵制对手，上半身变得像一架直升机那样，在空中旋转着攻击敌人。

在必要情况下，玩家还可以强行将自己身体的一个部分肢解掉，比如卸下一只胳膊或者大腿，甚至是将自己脑袋揪下来，然后将其作为飞行道具去攻击敌人……听上去游戏的口味确实是有点重啊！但是玄妙之处也在于主角真的可以笑对生死，就像E3预告片里那么潇洒，这可真是：打死一个我，还有千千万万个我！

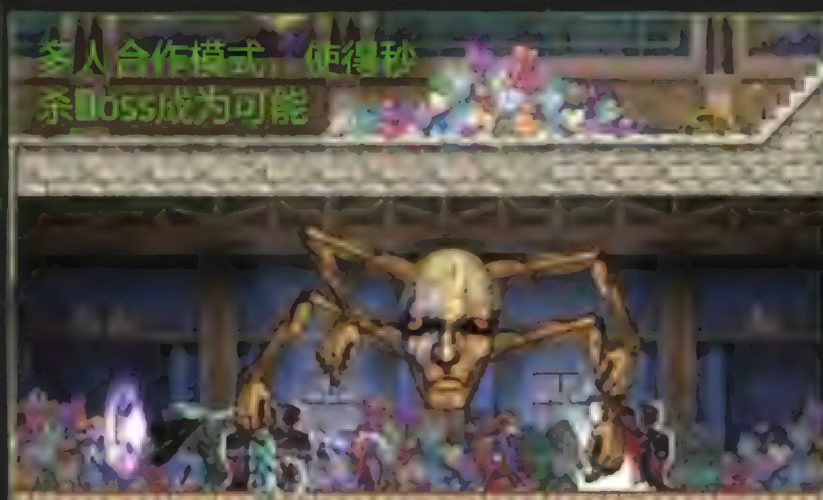
PSN/XBLA

恶魔城——绝望的和声

■Castlevania: Harmony of Despair■动作■KONAMI■Microsoft Game Studio■2010年8月4日



2D风格的画面，一度在公布时让不少玩家认为这是一款DS游戏



多人合作模式，使得秒杀Boss成为可能

如果《恶魔城——暗夜交响曲》的多人模式打动了你，那么《恶魔城——绝望的和声》将会是不容错过的

如果《恶魔城——暗夜交响曲》（Castlevania: Symphony of the Night）的多人模式打动了你，那么Konami即将在XBLA上推出的《恶魔城——绝望的和声》将会是不容错过的，它依然是传统的2D游戏方式，并且在地图上增加了很多多人游戏元素。

与整个系列不同的是，《绝望的和声》取消了传统的探索元素，游戏中按下RS摇杆，会出现整个城堡的纵切面图，敌人的分布、机关的位置瞬间显示得一目了然。再次按下摇杆，则镜头会缩放到主角的特写画面，这将会使得杂兵战显得更具表现力。

对老玩家而言，本作的角色阵营可谓是系列的大汇编——不同“恶魔城”系列游戏中的角色，Alucard、Soma Cruz、Jonathan Morris、Shanoa以及Charlotte Aulin5名人物齐登场。每个人物的特殊技能都会在游戏中得到原音重现，你将看到Alucard变为一阵迷雾，以及Shanoa所拥有的强大魔法。这一特色，将极大地扩展游戏的重复游戏性。

PS3/X360

征服

■Vanquish■射击■PlatinumGames■SEGA■2010年10月22日

《征服》是三上真司担任监督，利用《猎天使魔女》游戏引擎制作的一款机甲题材动作射击游戏，参战双方是充当“黑脸”的俄国，以及上演大逆转的美军——确切地说是“以Sam（主角）为核心的美军残余力量”。

游戏的战斗场面异常火爆和硬派，完全沿袭了美式动作射击游戏的风格，而机甲和人物设计则是上世纪80年代的日本风格，颇有《太空堡垒》的遗风。

从演示中看，《征服》基本上可以算作是《战争机器》的克隆，用D-Pad选择3种武器和手雷种类，依靠按键实现的复杂掩护动作都被全盘吸收。此外震撼的Boss战会在《征服》中出现，一老票俄制的巨型机器人，等待着被玩家轰成碎片。

机体设定采用了上世纪80年代日本科幻动漫的风格

PS3/X360

魔人与被遗忘的国度

■Majin and the Forsaken Kingdom■动作■Game Republic■Namco Bandai■2010年11月23日

大陆上有一片荒芜之地，上面有一座废弃了的王宫。传说这里曾经存在过一个伟大的王国，但一股突如其来的黑暗幽影席卷而来，让生活在这里的人们一夜之间消失得无影无踪。100年后，我们的盗贼主角误入了这个被遗忘的国度，并且遇到了他冒险过程中的伴侣——魔人。

“魔人”（Mojin）一词在日语中并不是纯粹意义上的恶魔含义，它指神、魔、人混血而来的生物，其亦正亦邪，狂暴中夹杂着可爱成分的个性特征，就是日本制作组Game Republic希望给这个拥有“兽人”形象的怪物所注入的灵魂。

这是一个传统的动作/冒险游戏，玩家需要发挥魔人的勇猛和攻击性魔法，以及盗贼的灵活性，解开城堡中的各种谜题，一起逃出这个“被遗忘的国度”。同时你也会了解到魔人和这个王国的过去有着什么样千丝万缕的联系。





PS3/X360

奴役——西游记

■Enslaved: Odyssey to the West■动作■Ninja Theory■Namco Bandai■2010年10月12日

《奴役》是《天剑》制作组Ninja Theory即将推出的第二部动作游戏，它的故事发生在距今150年后的战后世界，剧情灵感则来自于中国的古典名著《西游记》

与习惯上一片荒芜的战争废土相反，这个世界到处都是旖旎风光。战争带来的直接后果就是人口大规模减少，于是机器人统治了世界，幸存的人类必须为自己的命运而战。

玩家扮演的是一只名叫Monkey的猴子——确切的说是在核辐射影响下变异的“猴人”。你还有个女伴Trip，运用二人的特殊能力破敌制胜，加上“古墓丽影”式的平台跳跃，这就是《奴役》的游戏方式。

Trip所提供的是战术辅助作用，她可以开锁、破译电脑、侦查，以及释放EMP暂时瘫痪敌人的大型机器人，但这个娇小的女孩时刻需要“孙悟空”的保护。“齐天大圣”背着小女孩Trip到处跑，将成为这款游戏的标志性场面。Demo中还出现了“孙大圣”所使用的未来派筋斗云，看上去像是一块滑板，它可以让主角在地面和水面上高速移动。

这出未来般的《西游记》究竟品质如何？中国玩家表示十分期待。



这游戏的内涵就是：孙大圣背着女伴……解谜

PS3

GT赛车5

■Gran Turismo 5■竞速■Polyphony Digital■Sony Computer Entertainment■2010年11月2日


GT5的画风依然以写实为主，3D显示除了增加景深，并不会带来太多的震撼


很期待GT5的物理损坏效果可以做到何种程度

遥想《GT赛车5序章版》（Gran Turismo 5 Prologue）推出，还是PS3首发时的事，之后的正式版让玩家们等了又等

SCE全球游戏工作室总裁吉田修平在索尼发布会上一下子公布了GT5之前没有介绍过的多个特性：天气效果、特技赛车场、卡丁车比赛，以及车迷们期盼已久的赛道编辑器。“GT5中的内容，不仅仅是在车辆和赛道的充实度上胜过以往的系列作品，而且还会首次加入物理破坏效果。”

之后，吉田修平向现场观众们展示了3D效果。与之前演示的《摩托风暴》（Motorstorm）不同，GT5中并没有泛滥的粒子效果和复杂的光照，也没有新版《极品飞车——热力追踪》（Need for Speed Hot Pursuit）中的激烈场面，因此3D画面并不会带来让人耳目一新的视觉冲击力，但这并不表示3D对于GT5而言是“鸡肋”。GT系列一向将主机的大部分机能都用在对赛车的构造上，这使系列中赛车的体积感和模型的逼真程度上均远远超越了同期作品。

这种先天优势，使得3D呈现下的GT5的车体，看上去几乎分辨不出是照片还是即时演算。

PS3

恶名昭彰2

■inFAMOUS 2■动作■Sucker Punch■Sony Computer Entertainment■2011年


本作中的Cole可是“超级超级英雄”


新增的武器音叉可带闪电能量

GTA式的动作游戏《恶名昭彰》可谓后期之秀，凭借200万份的销量已成为PS3平台的看家大作之一

《恶名昭彰2》在本界E3上正式公布，制作组Sucker Punch对本作寄予了厚望，声称玩家在游戏的一开始就拥有令人难以置信的超能力。“如果前作的主角是名超级英雄，那么本作的主角则是名‘超级超级英雄’（Super-Superhero）”。

在试玩版的一开始，玩家遭受到了一群从未见过的人型生物的袭击，它们虽然像人类一样行走，但手脚都和动物的尖爪一般，血盆大口里长满了更加尖锐的獠牙。本作的战斗系统侧重于近距离博斗，而非像前作一样拥有众多远程攻击方式。新增武器金属管和音叉都是近距离作战的法宝，后者附带的闪电能量能对敌人造成致命的攻击，玩家可以看准方向将其插入敌人脖子，然后将他挑到空中，以缓慢而华丽的慢动作结束他的生命。

战斗结束后进入追逐戏，目标是一名坐车逃窜的NPC。这时可看到Cole在本作中更强的移动能力，包括沿着空中的电线滑行和短暂的飞行能力等——显然，越来越多的GTA类英雄能够飞来飞去了。

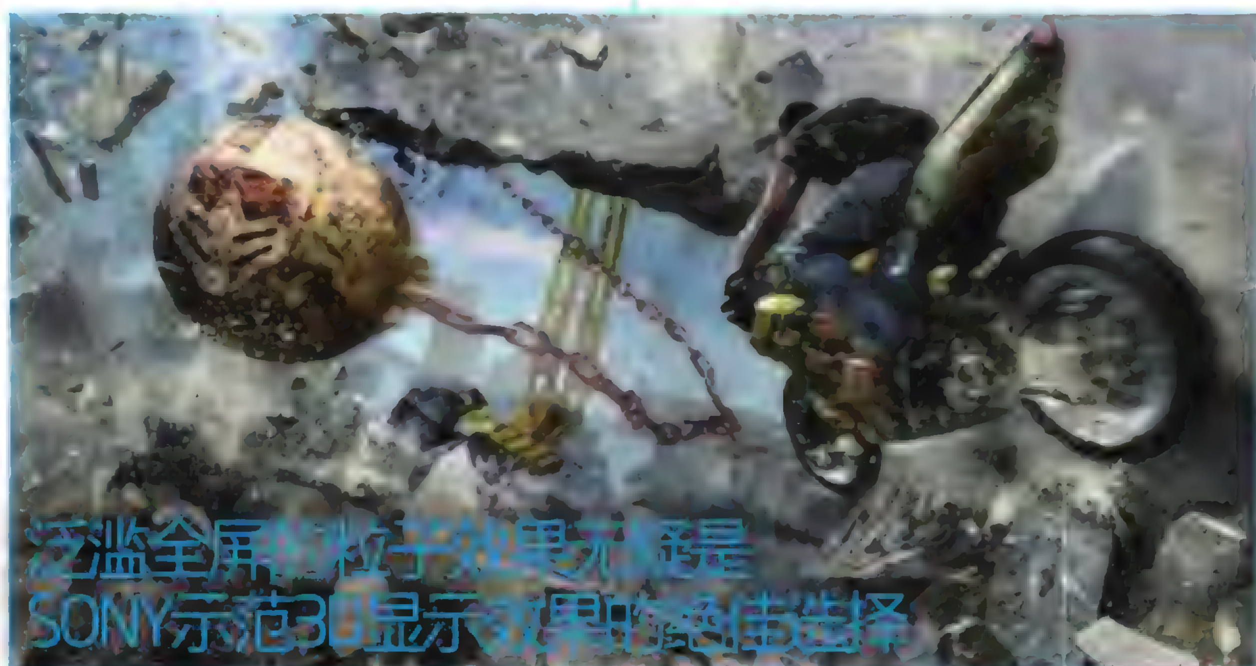
PS3

摩托风暴——启示录

■Motorstorm Apocalypse■竞速■Evolution Studio■Sony Games Entertainment■2011年

“摩托风暴”系列本来就不是一款中规中矩的摩托竞速游戏，之前的3部作品（PS3两作，PSP一作）中，游戏赛道分别以荒野、雨林和北极为主要场景，而此番你被扔进了加州的一个中型城市，这里正在遭遇强烈地震，到处都是断壁残垣与冲天火光组成的残酷景象。

《摩托风暴——启示录》是本届E3所演示的几款3D竞速游戏中效果最为出色的一款，泛滥的粒子效果和不时出现的大魄力灾难场面，让戴着3D眼镜进行体验的玩家犹如身临其境。《摩托风暴——启示录》似乎格外突出残酷主题——地震、爆炸、海啸等非常多的突发事件，绝对刺激玩家的肾上腺素分泌。游戏将支持4人同屏游戏，在线模式最多支持12人同时游戏。


泛滥全屏的粒子效果无疑是SONY示范3D显示效果的绝佳选择

PS3

钢铁护甲

■Twisted Metal■竞速■Eat Sleep Play■Sony Computer Entertainment■2011年3月1日

这曾是PS上的经典暴力赛车游戏，将加特林机枪安装到肌肉跑车的引擎盖上，一只手紧握电锯，一只手扭动摩托车的油门……暴力竞速游戏“钢铁护甲”系列在PS3平台上再度复活了，在竞速的过程中用武器将对手撕成碎片，这是该系列的一贯宗旨。

游戏的基本操作沿袭自当年在PS2上推出的作品，□键用于加速，○键用于刹车，双击○键为倒档。本作的追逐战增加了许多新颖的设计，如第二乘员可以在车厢中使用附武器来攻击敌人，演示片段中我们看到了“喷火担架炸弹”“蚊子飞弹”“乒乓球炸弹”等一系列的搞怪武器。

随着等级提升，你的车厢中还可以容纳更多的坏分子，结合各种附武器，玩家不一定出现在目标车辆正后方才能攻击，而是可以超视距、全角度的展示自己的公路杀手本色。总之，这就是一场复活的公路大乱斗。


每个车辆[illegible]武器，多人乱斗[illegible]


玩家将体验与子弹比速度的爽快感

PS3/X360

恶魔城——暗影领主

■Castlevania: Lords of Shadow■动作■MercurySteam Entertainment■KONAMI■2010年第四季度

尽管Konami一再声称这款《恶魔城》的最新作品并不是《战神》的克隆，但在E3演示的Demo中，我们依然看到了奎爷对本作主角加百利（Gabriel）的影响力

巨大化Boss战、影视表演桥段，以及更富魄力的场景等等“《战神》公式”，均出现了在了玩家们的眼前。不过，来自西班牙的MercuryStream也没有忘本，系列特有的哥特风格，以及那些标志性的系统设计，如复杂的道具、平台跳跃等要素，也都被沿袭了下来。

在动作系统方面，本作依然采用了“轻攻击+重攻击”组合按键的出招方式，但与早年的《恶魔城——无罪的叹息》（Castlevania: Lament of Innocence）不同，《暗影领主》的出招系统更接近《猎天使魔女》（Bayonetta）——由玩家即兴进行招式输入，“乱打”都可以打出新颖的招式出来，人物的动作并不会局限在骨骼动画的限制之中。


城堡的哥特风格被保留了下来，还有城堡外的一轮圆月

《暗影领主》以PS3为开发主平台，采用固定视角设置。2009年E3公布时承载了Konmai很大的期望值。这不仅意味着“恶魔城”系列的重生，还有小岛秀夫对开发工作的指导，但从E3预告片来看还是摆脱不掉“战神”的阴影。如今“表演性”上升为了ACT游戏的第一追求，“恶魔城”系列也无法免俗。在《但丁的地狱》（Dante's Inferno）成为“战神”粉丝的笑柄后，《暗影领主》可以向《战神》的地位发动第二次冲击吗？



PS3/X360

合金装备——崛起

■Metal Gear Solid: Rising■动作■KONAMI■KONAMI■未定



本以为是剖腹挖心，可这拿出来的是什么

上届E3，以雷电（Raiden）为主角的《合金装备——崛起》，是个无截图、无预告片和无发售日的“三无产品”

今年小岛组终于带来了一段预告片，证明这款游戏确实不是概念炒作，也的确正在制作中。

一个生化人在阴暗潮湿的室内搜索敌人，突然生化忍者装扮的雷电从天而降，一出手就将敌人拦腰斩断，随后伸手从暴露在外的腹腔中夺走了其核心（抑或是拽出了一根大肠？）。随后屏幕上出现了两个书法汉字——“斩”和“夺”，这就是本作的主题。



“客官，给您切成几瓣？”

为了向不懂汉字意义的老外们解释清楚，小岛组用了“Cut”这个英语单词来作为注解：雷电挥舞忍者刀，切菜砍瓜般干掉了PMC士兵。从操作上看，玩家通过手柄上的右摇杆来控制挥刀的方向和力度，你可以用属于自己的刀法来肢解敌人，这就是预告片的名字“Cut at Will”的含义。

预告片最后照例是恶搞时间，雷电在这儿表演了切西瓜绝技。是的，你可以切出任何大小、任何形状的西瓜块——在MGS系列的正篇故事结束后，雷电又获得了让自己事业焕发第二春的机会。

PS3/X360

腐尸之屋

■Splatterhouse■动作■Namco■Namcom Bandai■2010年10月26日

通过特殊的传送点，玩家可以进入一些隐藏场景，其中有不少就是当年街机游戏场景的“复刻”



看到这个名字，80后玩家们一定能够想起在TurboGrafx-16基板上推出过的同名街机游戏：一对情侣在古宅中遭遇恶魔袭击，结果女孩被捉走，男人利用一个神秘面具的力量，与怪物们浴血奋战，最终自己却被改造为了更强悍的怪物，最后古宅也在一片大火中化为灰烬。

复活后的这款作品，依然要维持原作的这种暴戾与绝望并存的基调，继续挑战玩家承受力的极限。游戏的动作场面异常血腥，诸如扯怪物的肠子、拽下僵尸的脑袋、腰斩、分尸技等招式，配合令人狂躁的场景，体现出了游戏的硬派内涵。

在Demo中我们还看到了一个有意思的设计：通过特殊的传送点，玩家可以进入一些隐藏场景，其中有不少就是当年街机游戏场景的“复刻”。更为奇妙的是，随之而来的游戏视角也会从3D转为2D横版卷轴画面。看来在继续“浴血奋战”之余，制作组是有心要感动死系列的老玩家啊！





复杂的平台跳跃将会等待着玩家



[illegible]脑袋，只是最低层次的暴力[illegible]

PS3/Wii

战国Basara——武士英雄

■Sangoku Basara Samurai Heroes■动作■CAPCOM■CAPCOM■2010年10月1日


飙血版的德川家康形象想必也能颠覆以往


最离谱的是杂贺孙市更改为女性手持一把西洋手

"战国Basara"系列不但将"无双"的"一骑当千"乐趣完美复制了下来，而且在动作系统方面也有诸多创新，将历史恶搞到底的态度，更是培养出了一个独特的玩家群体

这款直译为《战国Basara——武士英雄》的作品，实际上就是7月29日发售的《战国Basara 3》的美版。在E3大展的Capcom展示会上，制作组公布了几名武将的技能演示。

以"拳王"形象登场的德川家康，可以累积普通技和固有技的蓄力攻击，来强化招式的威力；被改造为白发西洋剑士形态的石田三成，在每次释放固有技之后按住按钮不放，就可以在战场上实现短距离的瞬间移动，从而继续连击对手以强化攻击效果；以超热血男儿形象出现的"战国第一强兵"真田幸村，在固有技释放后收招的瞬间再次按键，就可以使用"十字枪"进行继续突击，如此循环可以不耗费能量槽，达到大范围清场的效果。

如今KOEI的"无双"系列迟迟拿不出真正意义上的新作品，此番《战国Basara 3》强势登场，势必会在长时间内处于没有竞争对手的形势，甚至有可能代替"无双"的地位。P

PS3

火影忍者——究极风暴2

■Naruto: Ultimate Ninja Storm 2■格斗■CyberConnect2■Namco Bandai■2010年第三季度

E3前，Namco Bandai的欧洲分部已经宣布，《火影忍者——究极风暴2》的海外版将于2010年秋发售，与日本同步。E3带来的试玩版显示游戏完成度已经很高



E3演示了鸣人、佐助、自来也、以及来自《铁拳6》的拉斯、迪达拉、角都、飞段等众多角色的精彩忍术。虽然试玩版中没有感到游戏系统与前作相比有何变化，但根据先期透露的一些情报，还是有很多亮点。游戏场景加入了破坏效果、环境与忍术也能产生丰富的互动，比如场景遭到水淹时，雷系忍术效果会加强。

在多人游戏方面，本作将增加在线配对与角色支持系统。玩家可以选择快速匹配、自定义匹配和创建匹配等3个不同的方式来获得对战的机会。其中创建匹配允许玩家建立游戏，等待世界各地高手向自己发动挑战，非常适合火影高手。角色支持系统可以让玩家在战斗时呼叫盟友帮助，不管打得赢打不赢，可是十足地有面子。

游戏的图像效果相当出色，人物动作流畅无比，代表了卡通渲染作品的顶尖品质，再加上强大的声优阵容和拳拳到肉的打击感，绝对是今年秋季值得一玩的作品。P

《铁拳6》的新角色也会第一时间乱入

PSP

战神——斯巴达之魂

■God of War: Ghost of Sparta■动作■Ready at Dawn■SCEA■2010年12月1日


再恶劣的天气也阻挡不了奎爷前进的步伐


试玩版开始时甲板上的战斗

如果你认为奎爷的复仇之旅行随着“战神三部曲”的结束而划上句号那你就错了。SCEA表示会在PSP平台上榨干奎爷的最后一点剩余价值（真是连死人都不放过啊）

本作的剧情发生在初代与二代之间，奎爷这次的冒险舞台是更带有传奇色彩的亚特兰蒂斯岛。SCEA在E3上展示了本作的试玩版。在试玩版的一开始，奎爷位于在海中航行的一艘船的甲板上，挥舞着他那著名的战争双刃，残忍地将敌人撕成碎片。本作新增的动作“亥伯龙神之击”（亥伯龙神为希腊神话中的一位巨人）可以让奎爷迅速冲到目标身旁将其击倒或拽起投向其他敌人；利用跳跃还可攻击空中的敌人。新武器“亚特兰蒂斯之眼”可发射出数道电矢，被击中的敌人进入麻痹状态。新增的长矛无论距离远近，都能造成有效的杀伤；可供防御的圆形盾牌能抵御近距离攻击。

虽然开发平台是PSP，但在有限的机能下依旧保留了气势磅礴的场景设计，而且人物和场景建模似乎相比PSP上的前作有所提高——当开场的热身战结束后，逐渐展开镜头让你意识到此刻你正在战斗的这艘船只不过是沧海一粟罢了。P

PS3

小小大星球2

■LittleBigPlanet 2■益智■Media Molecule■Sony Computer Entertainment■2011年11月23日

和E3上公布的大多数一样，《小小大星球2》也将演示的重点放在多人游戏模式上。本作可支持4名玩家参与新增的各种对战式的小游戏中


游戏的场景设计仍是风格化十足

E3上第一个演示的游戏是简单的按键游戏，屏幕中会以滚动的方式出现○键和×键，速度相当快，按对的话便可得分，有点像音乐游戏。

第二个小游戏有点像碰碰车，玩家在一个环形的游戏空间内以互相碰撞为乐，被挤到边缘的玩家会爆炸，但很快会从圆圈中央重生。

第三个小游戏类似于平台动作游戏，玩家以发射导弹的方式攻击对方，可借助地形的优势造成有效的伤害，灵活的跳跃则有助躲避攻击。从演示的过程来看，这几款游戏都相当简单，主要是强调与人同乐的趣味性。

最后，制作人强调了游戏的自定义功能，玩家将可利用游戏本身附带的Direct Control工具，自行制作各种类型的小游戏，包括赛车、解谜谜题、飞行射击甚至是战略游戏，还可以自定义游戏的界面和奖惩方式。在演示中我们就看到了类似“坦克大作战”“3D弹球”和“冒险岛”的小游戏，十分有趣。P


强大的自定义功能

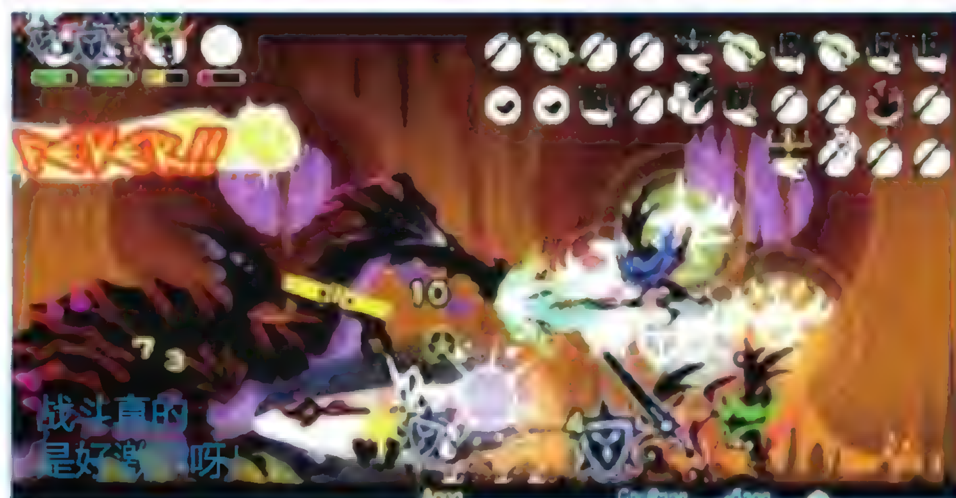
PSP

啪嗒砰3

■Patapon 3■动作■SCEI■Sony Computer Entertainment■2010年11月1日



狂热状态下士兵的能力将会大幅上升



战斗真的是好激烈呀！

PSP平台的创意游戏“啪嗒砰”在本界E3上正式公布了续作。续作将以多人游戏（包括局域网以及网络游戏模式）为开发重点，支持最多4名玩家协力挑战游戏中的敌人

在试玩版中，玩家将从3个传说中的英雄中选择一个来扮演。3个英雄的能力差不多，只是在使用的武器上有所不同，分别为长矛、弓箭和长剑。试玩版的一开始是一段教学关，玩家将学习如何利用“啪嗒”和“砰”的节奏来移动，前进的过程中会有一些士兵加入玩家的队伍。

本作中的“狂热”系统（即Fever，如果玩家能持续地以完美的节奏来按键，则会进入此状态，士兵的能力将会大幅提高）的威力更大，在进入狂热状态后并保持还可召唤出古代啪嗒砰之神，这时节奏比正常速度要快，啪嗒砰之神会掷出几把神矛攻击敌人，伤害值取决于玩家的按键节奏。此外，本作虽继承上前作充满童趣的画风，但在表现方式上要阴暗一些，制作组解释，这是由于本作的战斗要激烈残酷得多。

相比DS平台，PSP上的创意游戏不是很多。“啪嗒砰”频出新作也算让喜欢此类作品的索饭欣慰了。P

PSP

第三次生日

■The 3rd Birthday■射击■HexaDrive■Square Enix■未定



呼声很高的“寄生前夜”系列终于决定推出续作了，只不过是以PSP为平台，且发售时间仍是“未定”

本作的核心事件仍是线粒体危机，游戏类型则从动作角色扮演转变为第三人称射击。Aya将会获得可以用来穿越时空的特殊能力“急速”（Overdrive），与突然出现的神秘生物“扭曲者”（Twisted）进行战斗。

在E3上公布的演示动画中，我们看到本作更加强调动作成分，Aya所使用的武器包括乌兹枪和火箭筒等，还可以利用翻滚、跳跃来躲避敌人的攻击。此外地形也很关键，占据高点更利于射击，受伤的可能也会小得多。演示中的Aya身着简洁的黑身紧身衣，裸露的皮肤上伤痕累累，表情也很痛苦，暗示了她内心正备受煎熬。

不管怎么样，你是否找到了系列一贯的风格呢？P


本作将是一款第三人称射击游戏


好吧，SE已经彻底暴露了“婚纱控”……

Wii

赛尔达传说——冲天之剑

■The Legend of Zelda: Skyward Sword■角色扮演■Nintendo■Nintendo■2011年第一季度



道具的体感控制得到很大的加强。Wii Sports Resort里的试水看来派上了用场

时隔4年，《赛尔达传说——冲天之剑》即将完成当年《黄昏公主》（The Legend of Zelda: Twilight Princess）的伟大构想——为Wii量身定做一款赛尔达游戏，这可难不倒宫本大师

MotionPlus的加入为宫本大师创造了许多灵感。在《冲天之剑》里，顾名思义，游戏的核心是“剑”。没错，与玩家一起征战四方的Master Sword将成为最重要的道具，她化作少女形态指导尚未成熟的林克。玩家这次可以一比一地来操作剑与盾，当你在电视前晃动手柄，林克也会以相同的姿态舞动。在E3发布会上，宫本大师演示了精彩的一幕，当林克被一堵长着眼球的门挡住去路时，可以对着眼球转动手中的剑，于是眼球便会因为犯晕而打开门。此外，打倒敌人的方法也因为剑变得更为丰富，如演示过程中的那些经典的大嘴植物，玩家需要用剑对准它嘴的方向来选择纵斩还是横斩。其次就是Nunchuk控制的是盾牌，你可以通过体感来推操，敌人也会用盾来防御玩家的攻击，须多注重变化才能击倒。此外林克还加入了奔跑，让游戏节奏变得更快。

在本作里，道具的体感控制得到很大的加强。Wii Sports Resort里的试水看来派上了用场。玩家可用“双截棍”的两头来模拟弓箭发射，爆弹也有了新的掷法，除了普通的抛投玩家还可以像掷保龄球一样让它滚过去。

虽然在发布会的上演示由于Remote信号遭到了干扰而让宫本大师的操纵出现问题，但无伤大雅，它注定将成为Wii上最具代表性的作品。

DS

超级神笔小子

■Super Scribblenauts■益智■5TH Cell■Warner Home Video Games■2010年第四季度

对喜爱创意功夫的玩家来说，去年最让他们兴奋的DS游戏不是《魔法门——英雄交锋》，也并非《塞尔达传说——灵魂轨迹》，而是频频获奖的《神笔小子》（Scribblenauts）。这款短小精悍的杰作能让你随意地输入上万种类的单词，并神奇地在画面中变出相对应的物品。比如你输入“剑”，画面里就会出现一把剑，输入“神”，画面里就会出现一个宙斯等……由此让玩家来充分发挥想象力解开谜题。而现在，《超级神笔小子》来了。

这款新作主要是对之前一作的改良，菜单变得更方便而简洁。你可以同时使用十字键及触摸笔来控制游戏。关卡变得更加具有深度，将会出现许多连贯性的谜题来考验玩家。最关键的是游戏的字库又再次增加了。

本作还加强了自定义关卡的模式，在玩厌了游戏中内藏的大量关卡后，意犹未尽的玩家们还可以自创出有趣的组合。



游戏的字库又再次增加

Wii

大金刚归来

■Donkey Kong Country Returns■动作■Nintendo■Nintendo■2010年11月1日

如果说本届E3“星之卡比”带着全新姿态亮相，那么大金刚这位与马里奥同期诞生的吉祥物更像是对往昔作品的回归，标题中的“Returns”也证实了这一点。这几年来虽然这只狂野猩猩不断出现在玩家的视野中，但不是在开飞筒就是在拍大鼓，让喜爱SFC时代横卷轴ACT的玩家望眼欲穿。

本作正是向SFC版的致敬，仍然由大金刚背负着迪迪刚进行喧哗的冒险，但加入了许多体感的操作元素。在游戏开始时，你就要用Remote和NunChuk来砸开大门，气势十分威猛。晃动Remote为震击地面，横移时晃动NunChuk则是经典的回转攻击，蹲姿下晃动NunChuk为吐息攻击。其中震击地面为本作的动作核心，可以震慑敌人，也可以破坏地面要素或打开开关；在空中跳跃时迪迪刚可以帮助延长滞空时间。



Wii

英雄米奇

■Epic Mickey■动作■Junction Point■Disney Interactive Studios■2010年11月1日

任天堂在如今游戏业的地位，一如往昔之于动画的迪斯尼一般。但在游戏业内这两位巨人却很少有过象样的合作，但无论如何，这次迪斯尼是动真格的了。看家偶像米奇即将在Wii平台上演传奇史诗。

这次的米奇一改往日童真的风格，以黑暗的美术形象示人，因为它的幕后主脑是“杀出重围”（Deus Ex）和“神偷”（Thief）系列的联合制作人Warren Spector。在游戏里米奇需要在各种迪斯尼主题的世界里穿梭，并将它们恢复正常。游戏分为“冒险”地带、“动作”地带和“旅行”地带3个部分，米奇在冒险地带接收任务（演示中是向Mr. Smee），然后在动作地带里展开战斗。米奇用一枝神奇画笔，有些像《大神》，画笔可以用蓝色涂料来创造物体，用绿色涂料来消除。“旅行”地带则是用来联接前两个世界的部分，在这里图像变为了经典的黑白动画，背景音乐则选自这只可爱小鼠初登场的动画片《威利汽船》（Steamboat Willie，1928年），令人倍感怀旧。



Wii

银河战士——另一个M

■Metroid: Other M■动作■Nintendo■Nintendo
■2010年8月31日

自从3年前的《银河战士3——腐蚀》（Metroid Prime 3: Corruption）之后，我们已经许久没有再度看到Samus的美丽身影了。就在玩家都快遗忘了她与银河海盗间的战争时，《另一个M》强势回归，带来一个不同以往的女战士传奇。

本系列开发权从Retro Studios转到了TECMO的Team Ninja手中。与之前的“Prime”系列不同的是，本作将变为固定视角、2D横卷轴与主视角同时并存的大融合游戏。游戏里萨姐平时在固定视角下进行行动，到特定场景里会转为2D横卷轴来与敌人交战。“Prime”系列招牌式的扫描信息也被继承下来，玩家可以随时打开主视点，此时视角会像“Prime”一样转到萨姐的头盔里，可以进行精确瞄准。本作似乎在进行Boss战时还会出现类似《战神》一般的华丽演出。当然，解谜要素十分充实，无缝地图的设计依然被保留了下来。

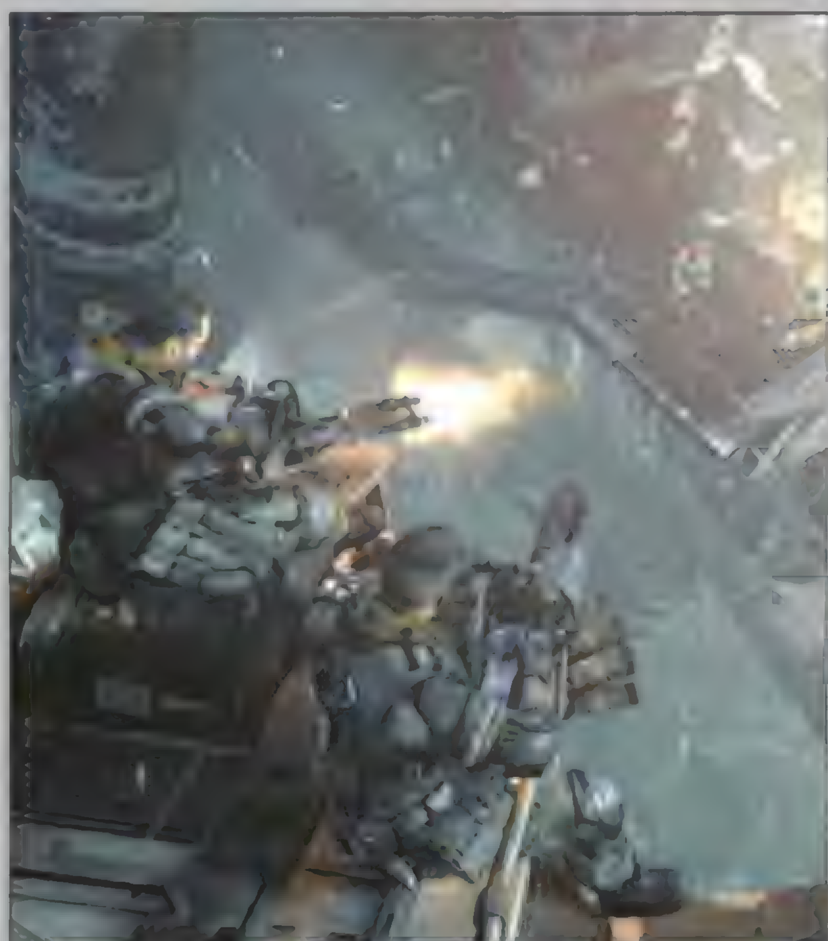

再次见面，萨姐姐你好


目前还不知道为什么副标题叫做“另一个M”

PS3

杀戮地带3

■Killzone 3■射击■Guerilla Games■Sony Computer Entertainment■2011年3月28日


大概是意识到了“杀戮地带”系列从来都讲不好故事，所以永远也做不成“光环杀手”，此番Guerilla Games着实在剧情方面下了不少功夫

先看看剧本大纲吧：前作行星战略联盟（ISA）士兵Sev与其战友一道浴血拼杀，最终铲除了赫尔盖斯特（Helghast）帝国的独裁者Visari。不过ISA的远征舰队，也被誓死效忠Visari的帝国海军全灭，登陆后的ISA部队已经被孤立。独裁者死后，整个帝国立刻陷入残酷的内战中。此时Sev既无支援，也无法逃出这个真正意义上的杀戮地带，他只能与幸存下来的队友一道，在夹缝中杀出一条血路。

与前两作单调的场景相比，新作将会在极地、异形丛林、核废土和星际战舰中进行“转场”。除了平地作战外，玩家还有机会使用火箭喷射背包垂直打击敌人，甚至还包括身处外太空的“大舰巨炮”式对决。

本作还将加入第一人称下的近战格斗。Guerilla Games的和联合创办人和总裁Hermen Hulst在展会上表示，本作的主题是“无后援下的生存作战”，玩家始终都会处于弹尽粮绝的边缘。


蹲点“塔防”肯定是主要玩法之一


前作的敌兵AI相当出彩，相信本作的生存主题下AI能有更好的发挥

PSN/XBLA

生化尖兵——重装上阵2

■Bionic Commando Rearmed 2■动作■Fatshark AB■CAPCOM■2011年第一季度



使用凝固汽油枪后，Nathan需要在第一时间撤离，以免殃及池鱼



生化眼镜使用后，可以让玩家找到场景中可以利用的关键物品

去年由GRIN制作、Capcom发行，在次时代平台上推出的“生化尖兵”系列新作反响平平，反而是在XBLA上发行的经典重制版受到了老玩家们的热烈反响

正在制作中的《生化尖兵——重装上阵2》除了新关卡、新敌人以外，还给Nathan的“高空作业”增加了很多新花样。

首先让人感到十分吃惊的，便是跳跃键的加入，要知道《生化尖兵》自从诞生以来，在20多年时间中从来都是以“不能跳的高难度平台冒险游戏”示人。现在拥有抓勾手臂和跳跃两大利器的Nathan，想必在本作中接受的高空挑战将会是难上加难。

此外，Nathan现在还拥有了一种全新的武器——凝固汽油枪（Napalm Gun），这是一种类似于火焰喷射器的武器，区别在于发射后火焰可以继续燃烧很长时间，如果Nathan在接下来的行动中径直走过去，那么也会被一并烧死。Demo中还出现了一种名为生化眼镜（BioVision）的工具，可以暂停游戏，扫描整个场景中的特殊地点和敌人，让玩家对形势做出正确的判断。

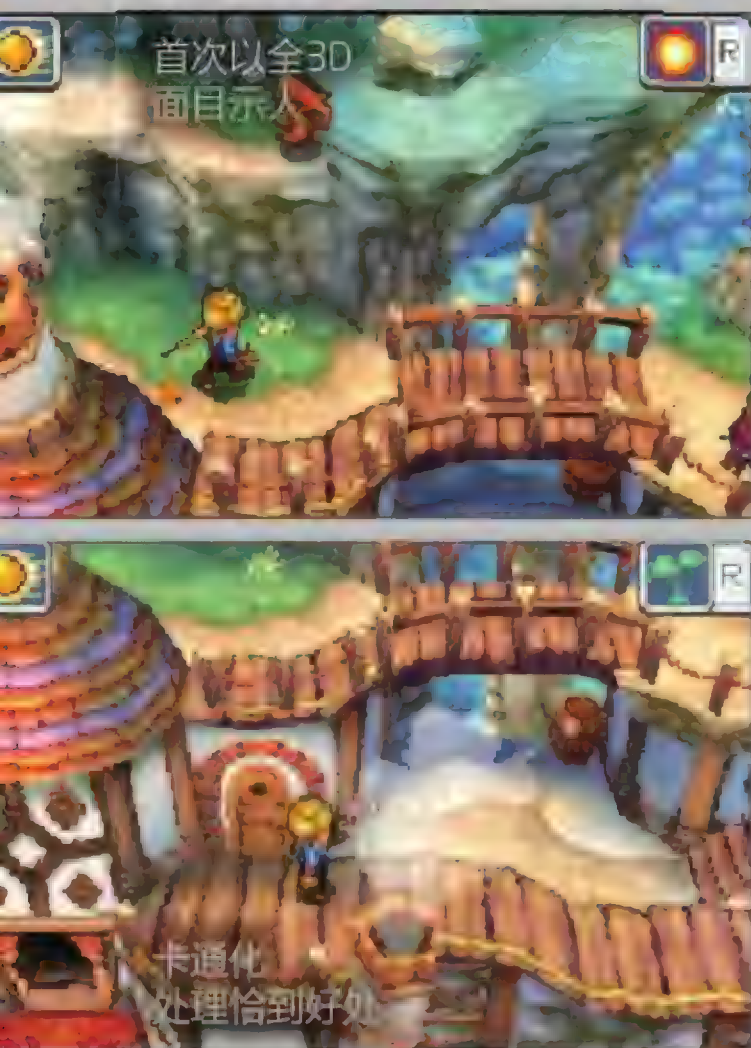
DS

黄金太阳——黑暗黎明

■Golden Sun: Dark Dawn■角色扮演■Nintendo■Nintendo■2010年第四季度

曾经打下SEGA MD半壁日本江山的高桥兄弟创造的《光明与黑暗》《光明力量》《大众高尔夫》等脍炙人口的游戏总是被玩家们津津乐道。在GBA时代缔造的“黄金太阳”系列不仅在日本有数十万份的销量，在欧美也有很高的人气。

DS上关于“黄金太阳”的新作已经宣传了有一年多的时日，本年度将正式发售。它将不再是GBA平台上的细致点阵画面，而改为全3D构建。人物进行了卡通化处理。看上去有些像《勇者斗恶龙Ⅸ——星空守护者》（Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies）的风格。作为系列招牌的大量解谜要素也在DS上以触摸的形态新生，华丽的战斗画面依旧十分夺目。在预告片中，主角一行发出火球后，镜头旋转至正对火球的角度，魄力十足。《黄金太阳——黑暗黎明》将为走过6年岁月的DS送上最好的告别礼。



首次以全3D面目示人

卡通化处理恰到好处

PS3/X360

幻境神界

■El Shaddai: Ascension of the Metatron■动作■Ignition Tokyo■Ignition Entertament■2011年

El Shaddai在希伯来语中是“全能真主”的意思，游戏的故事，以启示文学的代表作《以诺书》（Book of Enoch）为原型，玩家扮演的是这部被“伪经”的主人公——以诺。

天使纷纷离开天堂降临人间，帮助人类认识自然和宇宙，使他们不再是一味地崇拜造物主的伟大。这一举动触怒了上帝，他决定用滔天的洪水来惩罚人类。得到启示的以诺在大天使Michael、Gabriel、Uriel和Raphael的帮助下，踏上了救赎那些堕落天使灵魂的征程，这也是唯一可以平息上帝愤怒，让人类免遭劫难的途径。听起来又是一个《但丁的地狱》式的、以名著和罪罚为卖点的ACT。

游戏的动作部分相对简单，基本按键不多，要通过组合键打出不同的招式攻击。比较独特的是，你可以不断夺取敌人的武器为己所用，并不断强化它们。



这画风，可以称作“日本版”的《但丁的地狱》吗？

Wii

马里奥体育大会

■Mario Sports Mix■体育■Nintendo■Nintendo■2011年1月3日

身为虚拟偶像的苦恼就是要被迫去做各种各样的事。米奇穿过一百多件衣服，而意大利水管工则挑战着数十项竞技体育项目，现在他如例行公事般来了。任天堂把数个小游戏打包成了一个“总集篇”。

玩家可以在这款合集中玩到排球、曲棍球、躲避球和篮球共4种竞技项目。每个种类均如之前单独的《马里奥高尔夫》《马里奥足球》等份量相当，不仅“马里奥”系列中的那些热门角色，如碧奇、酷巴等全数登场，比赛场景中也存在大量道具和机关！公平的体育比赛将变成火热的战斗舞台。游戏充分利用Remote的体感机能，娱乐之余也能让玩家活动筋骨。不管怎样，《马里奥体育大会》会是今年最棒的派对游戏。



任天堂十分厚道，没有把这些小游戏拆开卖

Wii

星之卡比——绒线传奇

■Kirby's Epic Yarn■动作■Nintendo■Nintendo
■2010年10月1日

整场E3的任天堂发布会里，Wii平台的第二个亮点是“星之卡比”的新作《绒线传奇》。宣传片的开场就让人大吃一惊，画面的美术风格就如同针织的绒线图画一般。所有的角色和场景均由毛线构成，角色的动作流畅而自然。这样的艺术风格甚至大大影响到了游戏的核心Gameplay。卡比不再吞吐那些小怪物，而是从自己身上抽出毛线来战斗。你可以用毛线套住敌人，也可以用来钩住画面中的钮扣来如铃铛般飘荡。更令人震惊的是还可以大量地干涉场景，比如当卡比用毛线拉开房子上的拉链时，整栋房屋会像一块软布一样掉下来，看到里面的构造。如果卡比拉动缝着背景的钮扣，背景就会像脱线一样折皱在一起。卡比还可以如往常一样变形成各种形状，如汽车、飞碟甚至……巨大的机器人？！这些形状各自都有相称的能力。玩家需要时常思考毛线的特质才能顺利过关。


这艺术风格真是神了！

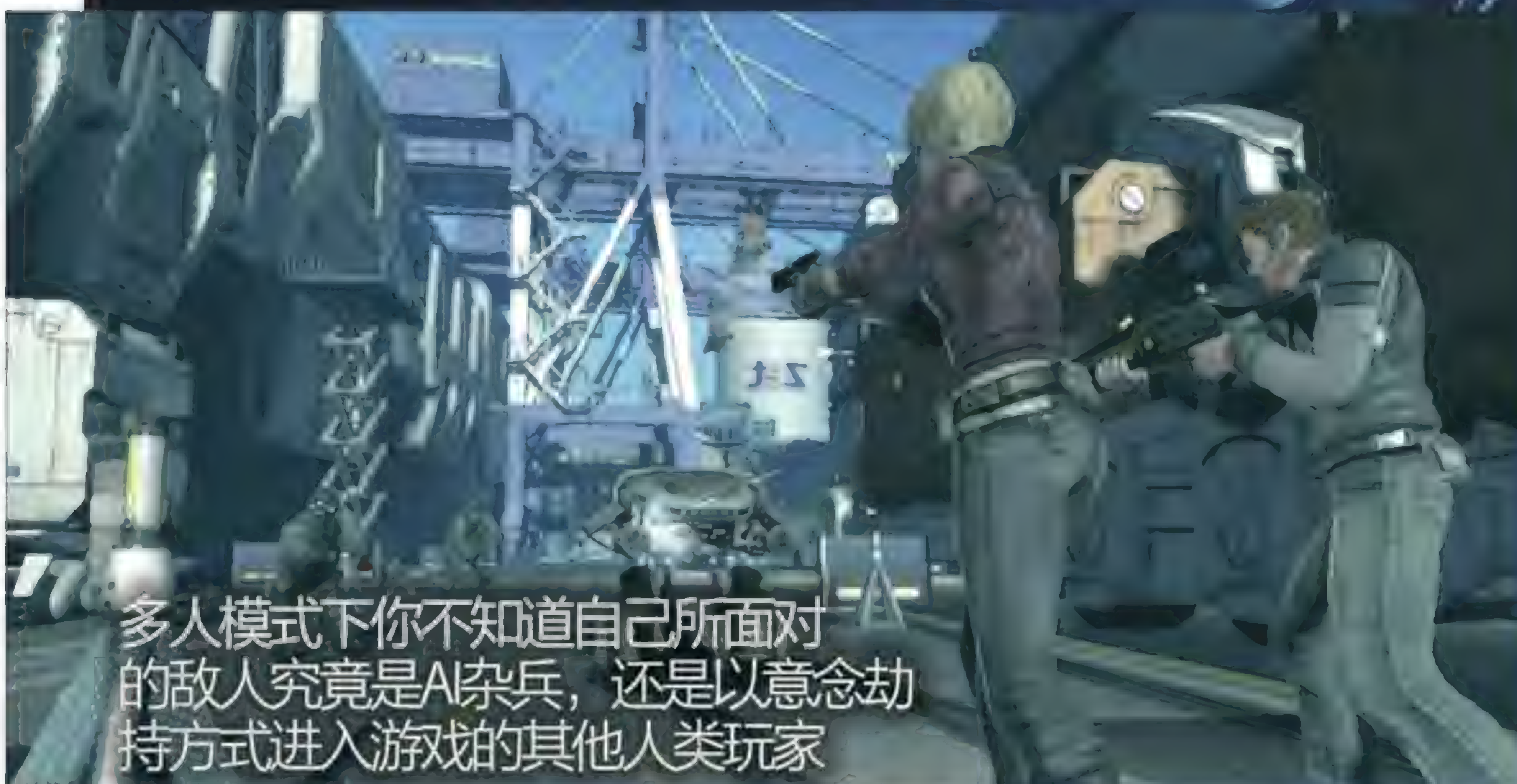


身体里的毛线也可以用来作战哟！

PS3/X360

心灵入侵

■Mindjack■动作■feelplus■Square Enix■2010年10月31日


多人模式下你不知道自己所面对的敌人究竟是AI杂兵，还是以意念劫持方式进入游戏的其他人类玩家



两位主角合作并亲密无间

“掩体枪战”模式的动作/射击游戏如今已经泛滥成灾，但一无技术优势，二无多少射击游戏制作经验的日本厂商敢于涉足，也不得不佩服其勇气

feelplus带来的还是一个“黑客帝国”的枪战版呢。《心灵入侵》的故事发生在2031年，其世界观与《攻壳机动队》的数字朋克风格非常接近。玩家扮演的是一名Jim Corbin的自由战士，与女搭档Rebecca一起对抗利益集团掌控整个人类意识的阴谋。与传统的TPS游戏的最大不同在于，《心灵入侵》中的玩家可以让自己“灵魂出窍”，然后附体到任何一个敌人（Boss除外）的身上，继承他的全部装备和能力。

“灵魂出窍”这种游戏方式，会给单机流程带来很多有趣的变化，比如在面对严阵以待的敌人时，附体到防线后方的一个杂兵身上，然后打他们一个措手不及。此外，只要玩家处于联网状态，其他玩家都可以以Drop In方式进入本方正在进行的单机游戏，附体到主角阵营的NPC身上，协助其并肩作战；也可以附体到敌人的身上，阻止主角前进的脚步。

X360

Kinect大冒险

■Kinect Adventures■冒险■Microsoft Game Studio■Microsoft Game Studio■2010年11月4日



练就"无影手"的回球游戏


皮划艇游戏考验两名玩家的协作能力

《Kinect大冒险》是一个对应Kinect的小游戏合集，它的目的就是让宅男们浑身上下的赘肉都动起来

我们看到的第一个小游戏，玩家的化身乘坐一辆速度时快时慢的轨道车，迎面而来的是各种障碍物，我们需要左右快速横移、下蹲和跳跃来进行躲避；当前方出现的不是路障，而是金币和特殊道具时，还要伸出手来去，控制屏幕中的化身去拾取。随着游戏难度增加，连续的障碍物袭来，必然要让玩家手忙脚乱，直到累瘫在沙发上。

其它展示的游戏还有双人皮划艇，两名玩家坐在沙发上就可以玩起来。在遇到礁石等障碍物时，两名玩家需要同时将身体倾向一侧，控制皮划艇的方向。在无法躲避的情况下，两名玩家同时跳起，就可以控制船体腾空。

开发组表示，这款游戏将包括20种小游戏，它们将帮助玩家们燃烧掉体内大量的剩余脂肪。Kinect设备的摄像头还会记录下两名玩家在游戏中的点点滴滴，玩家可以将这些妙趣横生的照片上传到像Facebook这样的社交网站上去，与网友们分享彼此的快乐。

X360

热舞大师

■Dance Masters■音乐■KONAMI■KONAMI■2010年第四季度

可能是看到Harmonix公开了新的体感舞蹈作品，曾借《热舞革命》（Dance Dance Revolution，也就是DDR）风靡一时的Konami自然也不甘示弱，在其E3发布会上公开了对应Xbox 360的体感控制器——Kinect的新作《热舞大师》。从E3上的试玩来看，游戏的方式很有意思，玩家跟随着屏幕中的虚拟角色翩翩起舞，玩家的动作都可以在屏幕上精确地显示出。一个有趣的设计是，玩家可以记录下自己的动作，然后用游戏中的舞蹈角色展现出来。玩家还可以拍下自己在舞蹈过程中的剪影和朋友们分享，同时支持两名玩家同台献舞。本作中将包含30首音乐，包括Hip Pop、R&B和电子乐等曲风，并且会不断提供新增曲目供玩家下载。


KONAMI展台有专人……

可能是看到Harmonix公开了新的体感舞蹈作品，曾借《热舞革命》（Dance Dance Revolution，也就是DDR）风靡一时的Konami自然也不甘示弱，在其E3发布会上公开了对应Xbox 360的体感控制器——Kinect的新作《热舞大师》。从E3上的试玩来看，游戏的方式很有意思，玩家跟随着屏幕中的虚拟角色翩翩起舞，玩家的动作都可以在屏幕上精确地显示出。一个有趣的设计是，玩家可以记录下自己的动作，然后用游戏中的舞蹈角色展现出来。玩家还可以拍下自己在舞蹈过程中的剪影和朋友们分享，同时支持两名玩家同台献舞。本作中将包含30首音乐，包括Hip Pop、R&B和电子乐等曲风，并且会不断提供新增曲目供玩家下载。



系统做出了"完美无瑕"的评价

X360

热舞中心

■Dance Central■音乐■Harmonix Music■Microsoft Game Studio■2010年11月4日

X360

Kinect欢乐赛车

■Kinect Joyride■竞速■Microsoft Game Studio■Microsoft Game Studio■2010年10月

控制着空气中隐藏的“方向盘”飙车，这是Project Natal在去年E3上宣传的概念之一，今年这已经变成了现实。

对应这种“非典型性”操控方式，《Kinect欢乐赛车》中出现的赛道简直令人匪夷所思，在这个名为险峰（Perilous Peaks）的国家公园，悬崖峭壁、陡坡巨坑、摩天巨石随处可见，玩家就是在如此险境中进行飞车表演。此外在演示中我们也注意到，Kinect设备仅仅只能识别“方向盘”的运动，换句话说，游戏中并没有换挡，甚至没有油门和刹车操作，这就意味着玩家所驾驶的，其实是一辆只有发动机，而没有安装任何制动系统的“神车”一路开足油门冲下去……听起来确实够疯狂了。



这款脱离手柄和方向盘的赛车游戏是否能让你耳目一新呢

3DS

光神话

■Kid Icarus Uprising■动作■Nintendo■Nintendo■未定

目前任天堂3DS能够见到实际演示的游戏不多，率先披露的作品中，主打就是这款《光神话——帕尔忒娜之镜》，其前身为FC磁碟游戏，FC版描述少年Pit取得了光之女神帕尔忒娜的4件神器，将暗之女神美杜莎最终击败。原作是一款十分有个性的动作游戏，有些类似“银河战士”（Metriod），采用庞大的地图，并有少许RPG的成长要素，之后Pit的传奇没有再次续写。

3DS新版《光神话》中的Pit延用了《任天堂明星大乱斗X》（Super Smash Bros. X）中可爱的正太造型，手执双头剑、背长翅膀，在天空与地面各种环境下与怪物作战。

从视频中可以看出，Pit拥有剑与弓两种攻击模式，分别对应近接战和远程，并且游戏可以随便切换飞行与步行的状态，攻击敌人需要用光标来瞄准。空中战十分像SEGA的名作《铁甲飞龙》（Panzer Dragoon），巨大的Boss引人注目。



有了大幅度提高



Pit的剑攻击模式

3DS

任天狗+猫

■Nintendogs + Cats■益智■Nintendo■Nintendo■未定

《任天狗》在全世界狂卖了2000多万份，几乎每3台DS里就有一条聪明的良种犬。它与动森一道所开启的“Virtual Life”热潮至今仍在延续。任天堂自然不会错过将这样一款吸金怪兽登陆3DS平台。

新作被定名为《任天狗+猫》，意味着玩家还可以将性格乖僻的猫咪抱回家。其实关于宫本大师对“任天猫”的构想，在几年前就初露端倪了，因为他养了一只猫。据说这只猫让大师又喜又悲，她就像一个娇羞的女孩，必须慢慢地跟她亲近，与狗的交流方式完全不同。此外《任天狗+猫》在游戏的系统上会更加注重情感交互方面的进化，比如玩家可以用摄像头拍下自己的脸型，这样宠物就会认识这张脸。如果它们碰到生人就会警觉，但时间一长，也会熟络起来。



3DS

动物之森

■Animal Crossing■益智■Nintendo■Nintendo■未定

《动物之森》是在E3会场内少数几个提供实际试玩的3DS平台作品。

回溯历史，这个有着十几年历史的老品牌，真正发威就是在任天堂的DS主机上。其休闲的实时“Virtual Life”和收集交流理念更适应于掌上平台。为了保持系列作品的热度，《动物之森》每过数年就会提供一款新作，3DS版就是它的最新版本。

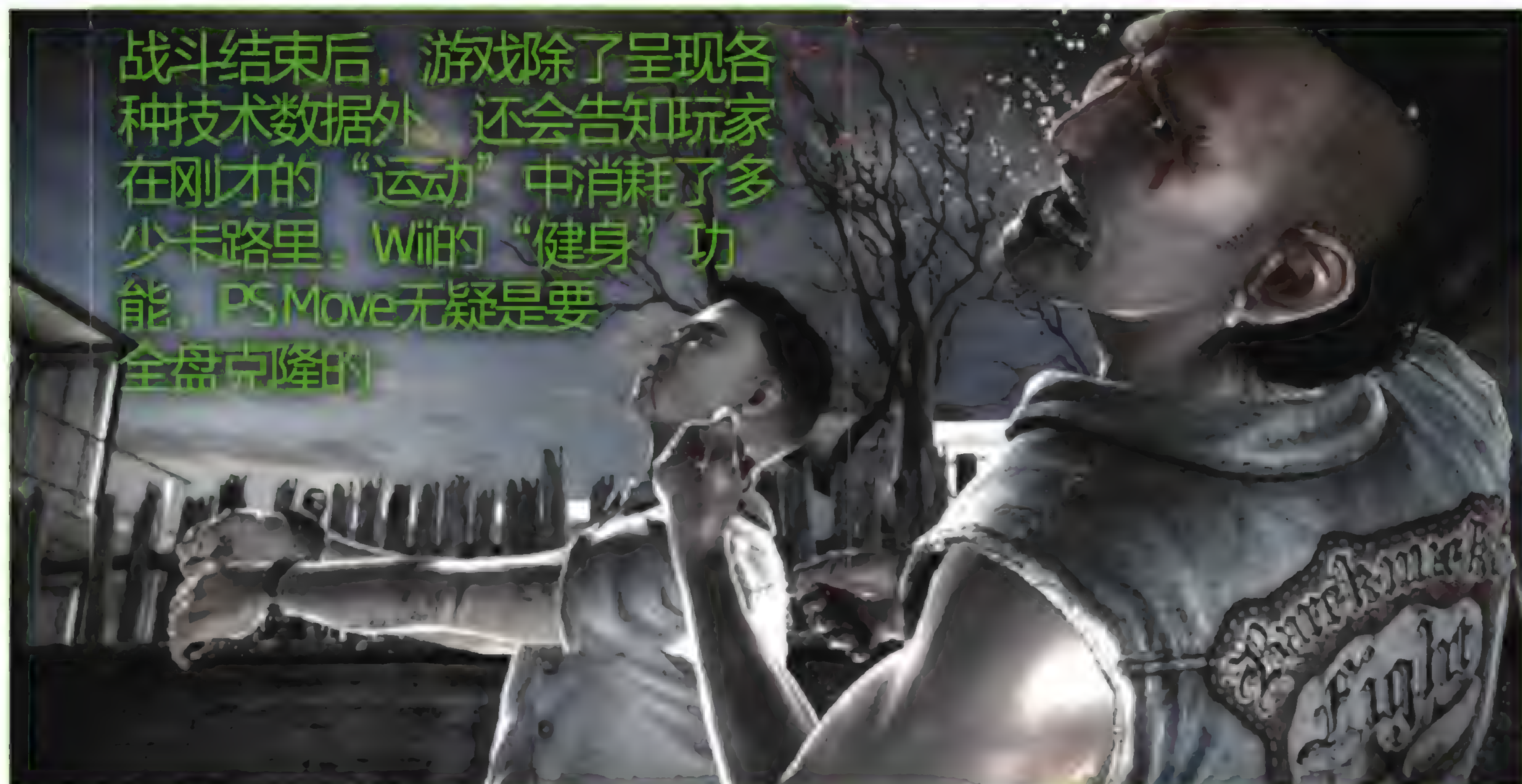
从试玩来看，这款游戏从各方面看都与DS版没有太大区别，只是由于机能提高，画面变得更干净更清晰了。地图画面依然是一个滚动的球体。仿佛宁静的小镇就是整个世界。玩家可以在游戏里做各种各样的事情，种花、除草、捉虫，等等。至于新的要素目前还没有公开。值得注意的是由于硬件更迭，本作的帧数将肯定有大幅提高。



PS3

动感格斗——熄灯号

■The Fight: Lights Out■格斗■Sony Computer Entertainment■Sony Computer Entertainment■2010年10月1日


战斗结束后，游戏除了呈现各种技术数据外，还会告知玩家在刚才的"运动"中消耗了多少卡路里。Wii的"健身"功能，PS Move无疑是要全盘克隆的

有了PS Move后，玩家就可以像一名真正的拳手那样挥舞双拳，将对手揍得落花流水。直拳、勾拳、格挡……

这是一款专为PS Move设计的拳击游戏。我们知道，EA Sports的"搏击之夜"（Fight Night Round）系列，是目前最专业的拳击游戏。不过，在操作上，这款游戏足够让玩家喝一壶了：主要依靠右摇杆（RS）控制出拳的操作模式，让玩家经常在紧张激烈的格斗中手指抽筋……

现在有了PS Move后，玩家就可以像一名真正的拳手那样挥舞双拳，将对手揍得落花流水。直拳、勾拳、格挡等动作，只需要玩家紧握两只"按摩棒"做出对应动作，就能即时牵动屏幕中虚拟替身的动作神经。


游戏采用了黑白色调，渲染出了地下拳赛的残酷

《动感格斗》为玩家们呈现的是没有规则、以打倒对方为终极目标的地下拳赛，因此在战斗中还会用到摔跤和肘击的动作。

在Demo中，我们看到这些特殊动作需要配合"按摩棒"上的扳机键来实现。击倒敌人后继续追加打击，以彻底瘫痪其战斗力的终结技，需要玩家以半跪姿势，向地面垂直砸拳——砸拳是可以的，但是不要真的用力过猛哦。P

PS3

巫术

■Sorcery■角色扮演■SCEA■SCEA■2011年第一季度

RPG游戏《巫术》的最大特点是，PS Move的"按摩棒"变身为魔法师手中的法杖。遭遇敌人的时候，按下控制器上的动作按钮，屏幕上就会出现5种元素所对应的魔法。用法杖选择其中的一种，然后对准怪物后按下扳机键，就可以将法力释放出去。

魔法的强度以及进阶魔法的使用，需要玩家在挥舞"法杖"的过程中使用不同的力度或划出特定符号。比如在选中火系魔法后，轻击屏幕中的敌人，会射出一个火球，而用力横向挥动，则会射出一道火墙，同时耗费更多的MP。高级魔法在习得后，需要根据魔法书上的图形提示，对着屏幕"照葫芦画瓢"一番。嗯，没错，这真是一个体现PS Move特色的"神棍"游戏！P


《巫术》的RPG系统设计也很有水准，强调人物成长过程中的互动体验

在由SONY带来的体感动作游戏《功夫神探》中，神探Toby和他的美女秘书要使用家具作为他们的竞速武器，与魔爪遍布整个城市的黑手党势力斗法。

《功夫神探》显然借鉴了SEGA旗下"索尼克"系列的一些设计，玩家不仅要比拼速度，而且还要在高速运动中吃到道具，并且在"前有追兵、后有堵截"的情况下尽可能多地干掉敌人。《功夫神探》绝对是一个可以让人手忙脚乱的游戏：垂直方向快速舞动动作控制器（Motion Controller）用于提升速度；纵向舞动则是增加冲击力，这样玩家就可以将那些拦路的小喽啰直接撞飞。动作按钮（Motion Button）控制人物的跳跃，扳机键则是用来控制打斗动作。P



PS3

功夫神探

■Kung Fu Rider■动作■SCEA■Sony Computer Entertainment■2010年9月15日

PS3

海豹突击队4

■SOCOM 4: U.S. Navy SEALs■射击■Zipper Interactive■Sony Computer Entertainment■2010年第四季度

PS Move可以让合作模式的操作和配合充满乐趣



本作的故事发生在东亚一个爆发内战的国家

《海豹突击队4》是本届E3上PS3体感控制器PS Move的演示游戏，在E3的SONY演示会上可谓万众瞩目

从Demo的表现来看，PS Move对玩家动作的感应和在游戏中的定位，应该是超过Wii的“双节棍”的，这让使用体感设备玩射击游戏不再是噩梦般的体验，相反给予了玩家一种身临其境的感觉。演示中我们看到，左手的方向控制器（D-Pad）用于操作角色的行动，右手的“按摩棒”用于控制准星的移动，后者头部的Move键用于控制角色的精确瞄准（缩放画面），按动下方的扳机键是控制开火。

一些特殊操作，是通过玩家臂部的运动来实现的，比如在Demo最后引导空军轰炸敌方炮兵阵地的任务中，你需要像真的空军地面引导员那样，伸出手臂，将“激光发射器”对准目标，然后按下D-Pad上的L2键确认命令。

看来PS Move相对于《海豹突击队4》而言，并不是一件可选控制设备，而是游戏设计所看重的核心要素。它将直接决定玩家战争临场感的多少，那不起眼的“按摩棒”，就是你的大杀器！

PS3

化解危机——剃刀风暴

■Time Crisis: Razing Storm■射击■Namco Bandai■Namco Bandai■2010年9月

你必须忍着怪异的手感，将它们打得凌空解体



游戏承包给了名不见经传的捷克制作组Vatra Games，新作的制作班底十足地混让人眼前一亮，现在还真不好说

这部光枪射击游戏“化解危机”系列的最新作品，其实是一部针对PS Move的应景合集，不过显得还有一点诚意的是，游戏的副标题《剃刀风暴》是一段全新制作的流程，并且其操控方式也与之前作品大相径庭。

当你使用PS3的DualShock 3手柄控制时，六轴功能可以用来控制人物的位移，这使得《剃刀风暴》看上去更像是一款FPS游戏。PS Move用户的左手用于控制人物移动，右手则是控制枪口所指向的位置，按下上方的Move键，还可以实现掩护效果。

尽管以“机能无限”的“神机”作为平台，配有最先进的体感控制设备，改成FPS的《剃刀风暴》看上去还是显得不入流：人物动作和画面效果几乎还停留在5年前街机游戏的水准，乘坐直升机操控炮塔射击时，子弹射到高楼大厦的幕墙上，仅仅是溅起几个白点。至于声效和射击爽快感，更是令今天的FPS玩家无语。虽然PS Move很吸引人，但日本人还真不是做射击游戏的料啊。

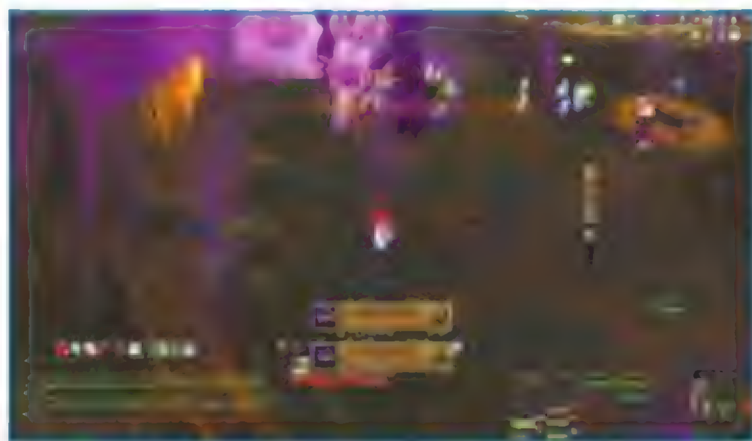
头条新闻

《魔兽世界——大灾变》封闭测试开始


《大灾变》的水下场景Vashj'ir，位于大漩涡底部

6月30日，暴雪终于宣布备受期待的《魔兽世界》第三部资料片《大灾变》的Closed Beta Test（封闭测试）正式开始，他们每周都将从通过战网账号申请参与测试的玩家当中挑选一些人加入封闭测试，这些测试者将帮助他们找出Bug，发现平衡性问题，帮助暴雪改善这个资料片。需要注意的是，被选中参与测试的玩家不会获得邀请码，这次暴雪采用的办法是自动把这些玩家的战网账号标记为允许参与测试，同时发出邮件通知，玩家需要登录他们的战网账号来下载客户端，测试宣布后必然会有很多相关的诈骗邮件出现，保护账号安全最好的办法就是不管邮件说什么，都不要点击邮件里面的链接，而是登录战网网站http://battle.net来确认。这个消息宣布的同时，参与Alpha测试的玩家与暴雪签订的保密协议自动解除（下期中旬刊我们将带来《大灾变》测试的详细报道）。

《魔兽世界》3.3.5补丁更新


Halion10人英雄模式首杀截图


战网好友功能的演示
（图片来源：MMO-Champion）

《魔兽世界》3.3.5补丁已经在美服和欧服陆续更新，这个补丁主要是增加了新副本红宝石圣殿/晶红圣所（The Ruby Sanctum），类似于资料片之初的“黑曜石圣殿”，副本中只有一个Boss——Halion以及3个小Boss和少量小怪。补丁另外一个重要更新是战网好友功能，玩家可以根据邮箱名添加好友的战网ID，这样大家可以跨服、跨阵营、跨暴雪游戏发起聊天。另外私聊和各种频道都可以拖出来建立独立的聊天窗口。为了测试这项功能，补丁在美服的更新要早一个星期，观察效果后才在欧服等其它地区更新。由于大家不满这样会造成新副本世界首杀竞争的不公平，暴雪又决定新副本在补丁更新时暂不开放，但最终也没有做到公平：一周后美服更新了3.3.5a补丁，修正了3.3.5补丁的一些Bug，同时率先开放了红宝石圣殿。开放当天，美服第一公会Premonition就击败了10人和25人英雄模式的Halion，率先通关《巫妖王之怒》资料片，而欧服因为这个突然袭击没有能抢到这个Halion的世界首杀。

创新将推出“Tap Chat”踏板

曾推出过声霸《魔兽世界》头戴式麦克风的创新（Creative）公司，最近又推出了名为“Tap Chat”（足聊）的踏板，可以跟Ventrilo之类的语音聊天工具的语音开关键（Push-to-talk）或《魔兽世界》的宏连接，这样在双手操作游戏的时候可以在需要时轻松地踩下踏板来说话。有些玩家认为这个产品很有意思，但也有正在使用有十几个可编程按钮鼠标的玩家表示，这种一个键的用脚控制的鼠标非常弱智。这个产品售价29.99美元，只能通过暴雪的网上商店或创新的网上商店购买。



月评

等待《大灾变》

越来越多的玩家或者退出或者缺席或者休息，很多公会的活动经常缺人——每个资料片的末期都是这样，很多玩家因为缺乏新内容而失去动力。在《燃烧的远征》时期，暴雪由于过早推出本应是最终副本的黑暗神殿，外域的老大伊利丹过早被推倒，为了填补空白保持玩家的兴趣，最后不得不又加了太阳井高地这个副本。当然最后极具难度的太阳井高地还是挺成功的。这次也面临同样相似的情况，冰冠堡垒推出也有几个月了，超难的25人英雄巫妖王在Buff提高到25%以后，现在也总共有203个公会结束了阿尔萨斯的凄惨命运。除了少数幸运的玩家通过关系拿到的测试账号，大多数人都在无聊中苦苦期盼Beta测试开始并且得到邀请。

这次暴雪也同样增加了一个副本凑数，让《巫妖王之怒》的团队副本从黑曜石圣殿开始，在红宝石圣殿结束，顺便把这个黑龙族入侵事件作为《大灾变》的前奏。本以为这个新副本虽然很短，但应该难度较高，能够拖延上几周。还想说这次副本没有随补丁开放，而是说要等几个地区都更新后再同步开放，可以好好欣赏各地区强力公会们在资料片最后的激烈竞争。谁想到，美服还是先开放了副本，更没想到，开放的当天Premonition直接挑战英雄模式，一下就把25人和10人英雄模式的世界首杀都拿到了，而这时候台服甚至连3.3.5补丁都还没有上呢。

要知道在之前25H巫妖王的竞争中，Premonition虽然是美服第一，但只是世界第九，击杀巫妖王要比Paragon晚了差不多一个月，比台服首杀的星辰也晚了4天。由此可见新副本的难度。

不过好在副本开放的第二天暴雪就宣布了《大灾变》的封闭测试开始，看来这次不需要等那么久就可以玩到新的资料片了。



Premonition同时取得英雄模式的首杀和普通模式的世界第449

大灾变

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《大灾变》消息汇总（二）

《魔兽世界——大灾变》的Closed Beta Test（封闭测试）已经正式开始，由于参与Alpha测试的玩家与暴雪签订的保密协议已经自动解除，目前已经有很多消息被透露出来。

传家宝装备

现有的1～80级的传家宝装备在高于80级时可以继续使用，但属性将不再随之提升，而且经验值加成的效果在80级以上将不起作用，也就是说这些装备不会帮助80～85级的过程。《大灾变》中会增加新的1～85级的传家宝装备，可能还会增加武器、衣服、饰品、衬肩之外其它栏位的装备，不过这些装备需要有至少一个角色先达到85级（而且拥有所需的徽章）才可以购买。

《巫妖王之怒》稀有坐骑

就像70和80级的玩家经常为了得到祖尔格拉布的老虎、恐龙而单刷60和70级的副本一样，当喜欢收集坐骑的玩家达到85级以后，某些强力的职业也会去单刷80级的副本，或者找些朋友刷80级的团队副本。暴雪表示他们对此没什么意见，不过一些目前看来超难得到而且超酷的坐骑，如奥杜尔的“米米隆的头”和冰冠堡垒的“无敌”这样的稀有坐骑，由于85级的玩家完全可以碾压这些副本，100%的掉落率就不合适了，这些坐骑将会被调整为稀有掉落。

旧世界的探索和任务成就

已经取得的探索和任务成就将会保持不变，还没有取得这些成就的玩家就需要探索改变后的区域，完成调整后的任务，还没有取得这些任务成就的玩家最好趁现在取得，因为调整后很多区域的任务数将会大幅增加，一些成就可能永远也无法再取得了。

1～60级的升级过程

1～70级的升级过程已经调整了好几次，加上后来增加的传家宝装备，1～70的升级过程已经轻松了很多。《大灾变》中由于旧世界全部调整，1～60级的升级过程也将进一步改善，更能吸引新老玩家尝试练新的种族或不同职业，欣赏旧世界的变化。《大灾变》中做任务的过程将更流畅，包括各个区域任务提供的方式以及引导玩家前往下一个地区的方式。《大灾变》中，如果玩家愿意，可以只在东部王国完成任务从1级练到60级，或者选择在卡利姆多完成这个过程，不像目前经常需要在两块大陆间花费大量时间旅行。

旧世界任务奖励

旧世界（1～60区域）几乎所有任务奖励都会改变，如果有特别想要的东西，就要趁《大灾变》之前赶紧下手，比如一些任务奖励的宠物，还有变熊怪的经典道具、可以无敌10秒的药水等。

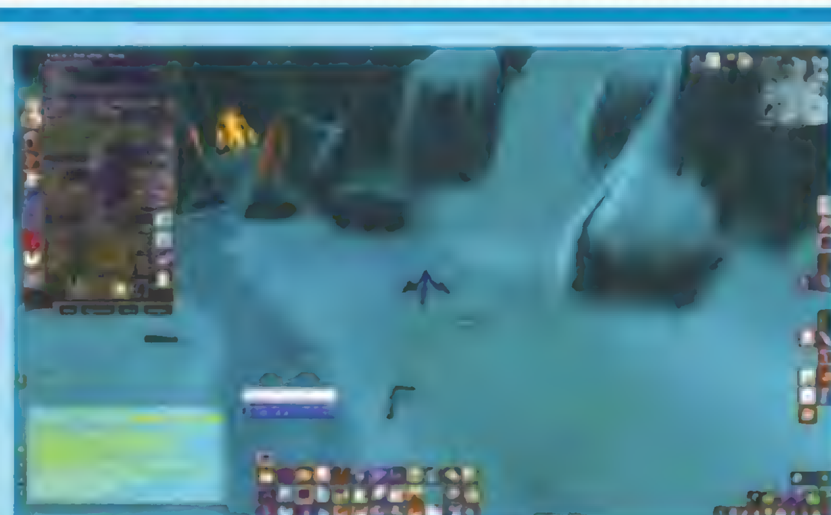
熔火之核、黑翼之巢和旧传说级武器

熔火之核和黑翼之巢将会得到保留，旧的传说级武器也不会受到影响，但是逐风剑的任务需要在希利苏斯完成，而这个区域将有翻天覆地的变化，任务可能会受到影响。（既然这两个副本都保留着，估计暴雪应该会设法保留逐风剑，因为那是这两个副本最具有吸引力的部分，逐风剑是很多怀旧的玩家梦寐以求的东西。

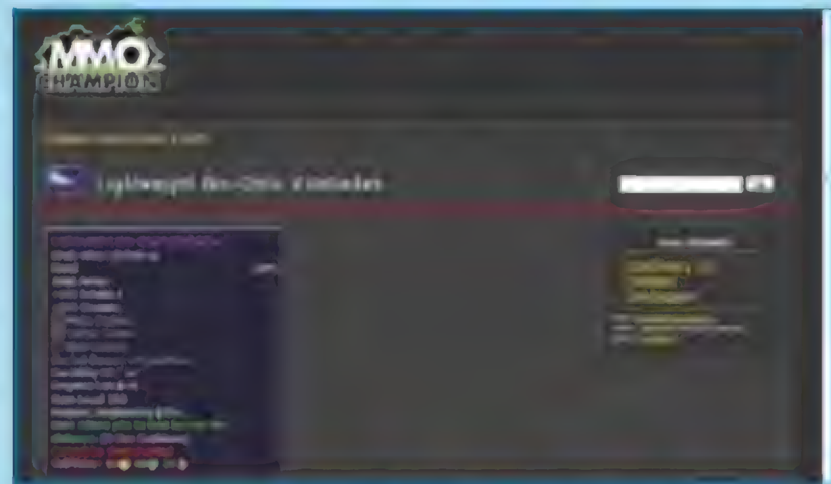
定级战场

由于战场队伍对职业搭配、装备、战术等方面的复杂要求，不像5人副本通过地下城工具简单地搭配坦克、治疗和DPS就可以随机组成队伍，因此，《大灾变》中的定级战场（Rated BGs）将要求预组完整队伍排队。玩家仍然可以单排普通战场，但奖励高级的征服者点数和顶级PvP装备的定级战场将会要求组队参加，就好像PvE方面的团队副本一样。每场比赛的队伍不要求相同，随时可以调整，取胜获得的PvP等级只是个人的，跟队伍中其它队员的PvP等级无关。

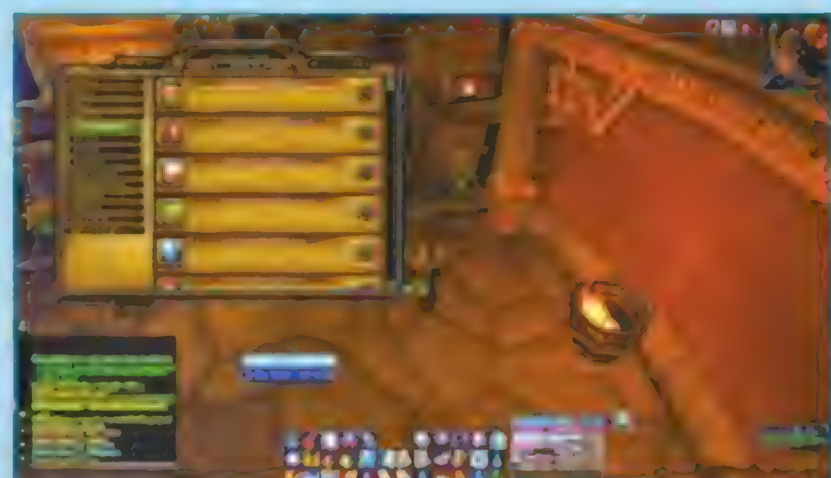
可以想象，《大灾变》中的PvP将会变得更像目前PvE的情况：更多专



现有的传家宝装备



这样的装备让人感觉回到了60级



探索成就



埃提耶什的碎片



目前的副本ID

门的PvP公会，很多的临时队伍，队长会检查装备、韧性和相关成就（如果有的话），大多数队伍会要求使用语音聊天。

10人和25人团队副本

自从宣布《大灾变》中10人和25人团队掉落将会相同而且共享冷却周期后，如何调整两者之间的平衡对暴雪来说就成了一个无比艰难的任务。如果25人副本还是有明显优势，玩家就会觉得非打25人副本不可，10人副本没什么意义；如果两者完全相同，那么谁还会选择去打难以组织和指挥而且更容易产生纠纷的25人副本呢？目前暴雪的设定是，10人和25人副本，不管是普通和英雄模式，能够掉落的装备都将是完全一样的，只是25人英雄模式比10人英雄模式人均掉落的装备和套装部件要更多，这样追求效率的高端公会仍然会选择25人以求更快地装备起来。普通模式25人副本将比10人副本人均掉落更多的纹章，也有可能掉落更多的装备。传说级的武器也是10人和25人副本都可以得到，但通过25人副本可以更快取得。

10人和25人团队副本成就

由于10人和25人将会共享冷却周期，每周只能选择其中之一，就有人关心成就的问题，暴雪的回答是只会有一种团队副本成就，在10人或25人模式下完成都可以。

10人和25人团队副本的切换

一个团队的团长可以将一个进行中的25人团队副本“分割”为最多3个的10人团队副本，每个10人副本都继承当前的25人副本的进度。但不会允许团队把几个10人副本合并到25人副本中。

这样可以解决一些低端公会常见的问题：每周第一天的Raid因为有很多装备可以拿，大多数队员都会出席，之后几天开荒新Boss的时候可能就凑不齐队伍了，这时候就可以分割成两三个10人副本继续打。

副本锁定周期

《大灾变》中的副本锁定周期将更加灵活。《巫妖王之怒》中很常见的是，你参加一个十字军试炼或冰冠堡垒的临时队伍，打掉一两个Boss以后就因为队长太烂没有组好队伍或者别的什么争端而解散了，而你已经被存到这个副本ID中，这周就没法再打了。《大灾变》中，只要你要进入的副本中没有你已经杀死的Boss，你就可以加入。也就是说限制只是一周只能杀同一个Boss一次。

公会天赋树移除

原先作为宣传亮点的一项《大灾变》特色：公会像角色一样可以升级，会长可以分配点数到公会天赋中，获取全体复活、掉落金币数增加、修理费用降低等各种全公会受益的奖励。现在公会天赋的设计被移除了，可能是担心这个功能容易引起公会内部对天赋树设置的争议，带来不必要的麻烦。但这些奖励仍然存在，只是改为类似于角色升级就能学到的法术一样，公会升级后就会直接学到，这样就没有选择的痛苦和未知的各种纠纷。

法系传说级武器

以前有消息说，《大灾变》的第一级团队副本中将包括一件法系的传说级武器。对此官方蓝贴的回答是，要增加传说级武器的话确实是该轮到法系了，但是不太可能是在第一级团队副本中增加。因为前两个资料片都没有这么做，这个阶段大家刚完成升级，装备更换非常频繁，传说级武器的影响不是很突出。

如果有的话，估计仍然会跟60级时纳克萨玛斯的埃提耶什一样是法杖。因为蓝贴认为，匕首个头太小，设计武器外形的艺术设计人员没什么发挥的空间。而单手剑不是所有法系职业都能用的武器。

地精、狼人和死亡骑士

有人担心暴雪会在开始时限制地精、狼人和死亡骑士以保证“服务器第一：狼人/地精”的成就的竞争公平，但蓝贴表示将不会加以限制，不会因为一项成就而限制玩家的自由选择。

重铸

重铸将通过主城中的NPC来完成，而不是专业技能的配方。重铸允许将一项次要属性的点数降低40%，把这些点数分配到其它的属性上，次要属性指暴击等级、加速等级等属性，不包括力量、敏捷、智力等主要属性，但精神属性也是可以被重铸的。玩家可以重铸从绿装到紫装任何品质的装备，费


副本成就的龙将被保留


变形怪的道具


奥杜尔10人和25人加起来有过多的成就


新暴风城地图


《大灾变》中的暴风城

用仅是重铸的装备卖给NPC的价钱，应该比较合算。

资料片之后的副本

英雄模式的影牙要塞和英雄模式的死亡矿坑将在资料片推出后的4.1补丁中添加。时光之穴：远古之战（CoT：War of the Ancients）的团队副本将在4.1到4.3补丁之间添加。

泰坦之道移除

《大灾变》之前宣传的另一项重要的特色——泰坦之道将被完全移除。这项崭新的设计原本计划允许玩家达到85级之后仍然可以通过考古专业和泰坦铭文，通过每周参与Raid、PvP、日常任务等各种途径继续提升角色，听起来是很有趣的，但暴雪发现这项设计存在问题，而他们不愿冒险推出不够完善的功能，因此决定将其移除，也许在将来有了更好的方案后会加入。蓝贴的解释中有一句话是这样说的：“幸运的是，作为暴雪的优势之一，就在于在我们认为一个产品已经准备就绪之前，我们不需要勉强发售。”也是，全世界也只有暴雪的人可以说出这种话。

没有了泰坦铭文，取而代之的会是新的“中级铭文”，主要是给技能增加有趣的功能。这些中级铭文中会包括部分曾经在暴雪嘉年华上介绍过的泰坦铭文，比如在造成爆击后使用可以在10秒内提高伤害10%的“突破”铭文和6秒内使周围同伴所受伤害降低10%的“强化防御”铭文。

考古专业

原本与泰坦之道密切相关的考古专业重要性随之降低，但仍然会像烹饪一样会有些用处。考古专业取得的大多数物品将储存在日志中，而不是包包里。找到的大多数文物只是用来换取奖励的，但也有一些稀有的东西，包括具有趣味功能的小道具、可以使用的武器以及特殊的宠物等。

法术能量变化

《大灾变》中法术能量属性基本消失，智力成为法系的主要属性，目前测试版本智力到法术能量的转换似乎是1:1。蓝贴指出在应用新系统后，在80级时大家的法术能量会保持在同样的水平，火球术、快速治疗等法术的数值在转换后应该保持不变，但在升到81级以后数值就会有戏剧性的变化。

副本钥匙

副本钥匙将被逐渐移除，《大灾变》中的副本都不需要钥匙。目前还不着急移除钥匙圈，因为有些任务还会用到钥匙，《燃烧的远征》副本的钥匙也还保留着。

《大灾变》中的仇恨

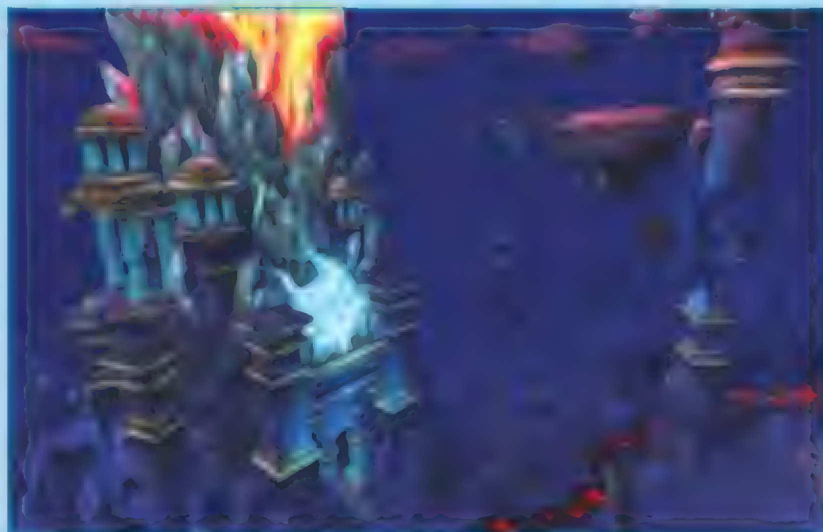
《巫妖王之怒》中坦克的威胁值在大多数时候都不成问题，特别是有了猎人的“误导”和潜行者的“嫁祸诀窍”以后。《大灾变》中将进行调整，使坦克必须重新重视仇恨的建立。不至于到一两次未命中术士等DPS职业就会拉走仇恨的地步，但在整个战斗过程中坦克还是需要小心技能的选择以保持高威胁值。另外猎人的“误导”和潜行者的“嫁祸诀窍”可能会改成产生临时的仇恨（就像牧师的渐隐术和法师的镜像，只是暂时降低仇恨，持续时间过后仇恨值会恢复到原来的水平，只不过是反过来），这样在开怪的时候和有小怪加入战斗的时候会有帮助，但坦克就不能依靠他们来保持高威胁值。

招架

招架被改成不再提供完全的回避，而是一次攻击被招架时，当前的攻击和下一次攻击只造成50%的伤害。但是暴雪又发现这“下一次攻击”的概念容易造成混乱，决定又把招架改回100%的回避，但任何怪物都不会再有招架后挥砍速度提高的效果（玩家仍然可以）。另外在物品设计方面招架的预算将调整为跟闪躲一样，某些职业还会增加一些鼓励玩家选择招架属性的天赋，比如“在一次成功的招架之后”如何如何的天赋。P



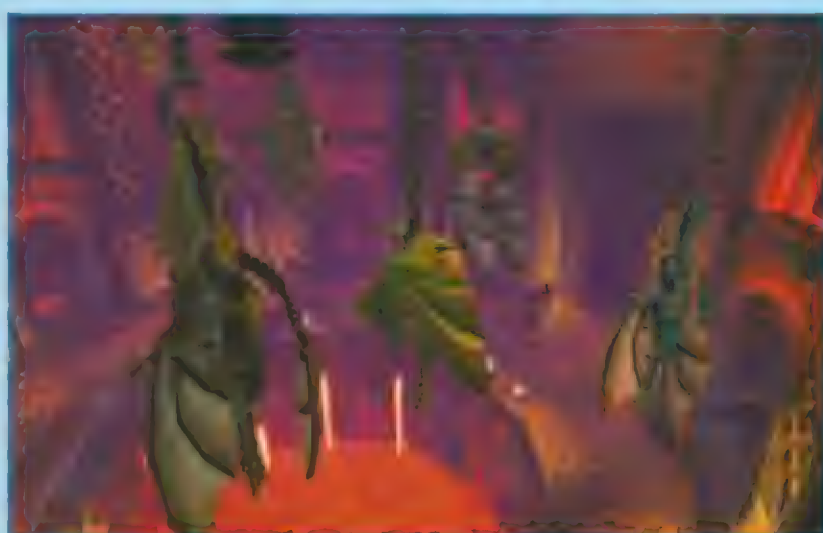
《大灾变》中的奥格瑞玛更像是个钢铁要塞，而不是简陋的兽人城市



Deepholm



The Bastion of Twilight



Blackwing Descent



Uldum

头条新闻

育碧软件公布惊喜新作《雷曼起源》


雷曼的朋友这个手舞足蹈的劲儿真是让人笑破肚皮

在E3 2010的育碧软件发布会上，育碧软件公布了一款从未对外透露过消息的惊喜新作《雷曼起源》（Rayman Origins），游戏由“雷曼”系列的创造者Michel Ancel负责制作，玩法回归到1996年的经典之作《雷曼》（Rayman）的风格，采用2D手绘风格塑造人物和背景，流程则是2D横版卷轴模式。在新作中，雷曼将和他最亲密的朋友、傻乎乎的青蛙Globox一起展开在原始森林里的冒险。Globox最早出现在《雷曼2——胜利大逃亡》（Rayman 2: The Great Escape）中，此后历代“雷曼”游戏都有他的出场，《雷曼起源》发扬了Globox神经质和搞怪的元素，看过资料片的玩家肯定会记住这个一直处于手忙脚乱中的角色，可以说在疯兔之外创造了另一种风味。《雷曼起源》将先期登陆PSN和XBLA，之后也可能推出PC版。

育碧软件公布6款3DS平台新作

育碧软件在E3期间公布了针对任天堂次世代掌上游戏机平台3DS的6款游戏作品，分别是《好莱坞61》（Hollywood 61，暂定名）、《巨人之战——恐龙突袭》（Battle of Giants: Dinosaur Strike）、《车神——变节者》（Driver Renegade）、《汤姆·克兰西的细胞分裂——混沌理论》（Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory）、《汤姆·克兰西的幽灵小队》（Tom Clancy's Ghost Recon）以及《刺客信条——失落的遗产》（Assassin's Creed: Lost Legacy）。作为任天堂DS和Wii上的顶尖独立发行商之一，育碧也是在3D技术开发上投入重金的主要发行商之一。育碧首席执行官Yves Guillemot说：“Nintendo 3DS的轻便和自由度让我们的创意团队可以为各式玩家创造出与众不同、身临其境的全新游戏。”



《巨人之战——恐龙突袭》的实机画面

育碧软件发布“迈克尔·杰克逊”游戏

育碧软件在E3上宣布，公司将开发一款“受传奇流行天王迈克尔·杰克逊启发、以互动表演为基础”的电子游戏。这款游戏以家庭娱乐为主，并将为玩家们提供交互式的体验，使玩家可以化身迈克尔·杰克逊本人，通过自己的歌舞来表现天王的标志性演出。游戏会收录许多迈克尔·杰克逊的经典作品，同时也包括了一系列天王令人惊叹的舞步让玩家通过游戏学习模仿。在沉浸于舞步的同时，粉丝们还可以边跳边唱，一展歌喉。这款游戏将与迈克尔·杰克逊身后遗产管理会合作发行，育碧还没有公布这款游戏的准确名称以及官方网站。

《波斯王子》改编电影票房破3亿

根据国外电影网站的统计，由迪斯尼公司出品的游戏改编电影《波斯王子——时之沙》（Prince of Persia: The Sands of Time）自5月28日上映以来，虽然评论界口碑一般，但还是创造了游戏改编电影的票房新纪录。截至7月初，电影的全球票房已经突破3亿美元，超越了《古墓丽影》电影版2.74亿美元的原纪录。《波斯王子》的卖座说不定还会引来一大批游戏改编电影的跟风之作。

月评

“越少越好”

日前在法国蒙彼利埃举行的“Montpellier in Game”游戏论坛上，刚刚辟谣没有离开育碧软件的资深制作人Michel Ancel谈到了他正在制作的一些游戏项目。他提到，雷曼和Globox在新作《雷曼起源》中正式回归了，但这不是它们唯一的亮相，今后它们可能出现在其它育碧软件的新作中。此外，他少有地提到了神秘新作《超越善恶2》（Beyond Good and Evil 2）。Michel Ancel说，这款游戏正在繁忙的制作阶段，整个蒙彼利埃团队都在为这款游戏尽力。

Michel Ancel甚至提到了他的工作风格，他明确表示，自己的愿望就是建立足够用又尽量小的开发团队，而不是让整个开发组越大越好。他认为尽量少的开发人员可以让整个团队看起来更像是一个温馨的家庭，而不是一个为了追赶工期而繁忙不已的巨大机器。

《超越善恶2》自从2008年宣布后就没有任何消息，外界一度以为这款游戏已经陷入停滞。而Michel Ancel这番表态也许能让我们想象这款游戏的开发进度也许十分缓慢。因为他在论坛上强调，游戏开发需要时间，有时需要辩论、有时可能会犯错误，但只有这样最终呈现给你的才是一个十分特别的作品，而不是一个自甘堕落的产物。“游戏不能仅仅是个商业制作，它要有自己的灵魂。”看来，除了平日行事低调，Michel Ancel对商业游戏模式的内心抵制也十分强烈。从他身上无疑能看到20年前“一个人制作一款游戏”的古典风范。

那么，我们什么时候可以见到《超越善恶2》？Michel Ancel的原话是：“对不起，请耐心等待。”P


搞怪的Michel Ancel，不然怎么会有雷曼和疯狂兔子呢？

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2010年11月16日



Ezio现在可以骑马进城，因为新作的城市实在太过庞大了

按照开发人员的说法，新作中的罗马将有3倍于前作佛罗伦萨的游戏时间，这意味着Ezio将有更多的单人任务可以进行

承接前作的结尾，在1499年的某天，我们的英雄Ezio Auditore da Firenze正在床第之间缠绵，忽然他的房间地动山摇，外面传来巨大的爆炸声。Ezio来到外面，发现Mario叔叔的Villa Auditore城堡，也是Ezio在《刺客信条Ⅱ》中苦心经营的根据地，正在未知敌人的炮击中灰飞烟灭。Ezio骑上骏马，在炮火和不断倒塌的断壁残垣中穿梭，直到他抵达城墙。在这里，装弹手已经为Ezio准备好了铸铁大炮，只需要他操纵瞄准就可以毁掉城外广阔原野上推进的攻城机械。隆隆炮声中，“刺客信条”系列迎来了火器时代。

《刺客信条——兄弟会》的制作人Vincent Pontbriand告诉媒体，新作的一个目标是带给玩家更多的“难忘时刻”，实际上他们做到了，E3的单人模式试玩版无疑令人印象深刻。Ezio的第一个任务是利用大炮抵御攻城车和攻城部队。这部分看起来没有太大难度，只要按照系统提示瞄准攻城车发射炮弹即可。之后攻城部队爬上城墙，Ezio进入了格斗时间。和前作相比，新的格斗系统动作更加干脆利落，率先发动攻击或在敌人发动攻击的瞬间采取反击，更容易一击必杀，加快了战斗节奏，但又不会像一代那样轻易掌握“一闪”，实际上进入无敌状态（此外Ubisoft还表示会改善马上战斗）。Ubisoft Montreal宣布改善了格斗的表现力，实际上确实如此——可以看到Ezio的终结技增加了表演效果，比如抓住一个垂死的敌人用袖中的火枪将他爆头——在Ubisoft的发布会现场，这个细节赢得了观众由衷的喝彩声。

这一幕绚丽的序章至少有两个用处：创造一个与众不同的游戏开场，并且借由Mario叔叔的死（虽然没有直白的镜头）引出本作Ezio新的对头——Cesare Borgia。回忆前作，当教皇亚历山大六世（也就是Rodrigo Borgia）在《刺客信条Ⅱ》结尾逃脱Ezio的追杀，乡下城堡Villa Auditore的宁静被打破就是迟早的事。现在，教皇派出了Cesare来执行这次斩草除根的行动……

《刺客信条——兄弟会》几乎是本届E3上爆料最多的PC游戏，请期待中旬刊接下来的报道！



护卫在教皇身边的是他的儿子Cesare Borgia





多人模式印证一句话：螳螂捕蝉，黄雀在后

PC/PS3/X360

幽灵小队——未来战士

■Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier■射击■Ubisoft Paris■Ubisoft■2011年3月1日



任何敌方单位都以文字方式显示在屏幕上，简洁直观，但千万不要忘了你所在的木质掩体只能提供象征性的防护作用

Ubisoft Paris之前公布《汤姆克兰西的幽灵小队——未来战士》时，展示了一派"铁血战士流"玩法

很多人觉得真是"帅呆酷毙"，但同样感觉很不靠谱。E3上的Ubisoft发布会展示了新的试玩片段，也许可以打消很多人的疑虑。

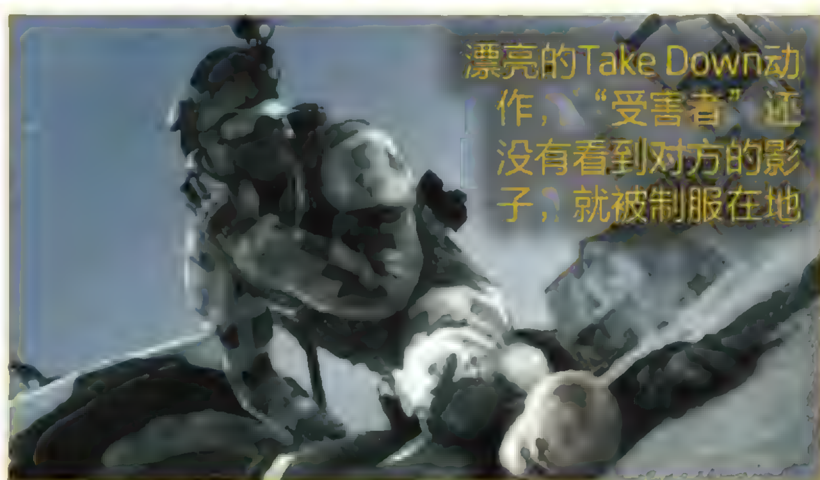
在"彩虹六号——维加斯"（Rainbow Six Vegas）系列中，我们看到了主视角下的掩体解决方案：靠近掩体后按键发动贴墙掩护，画面自动切换到第三人称视角。《未来战士》设计了全新的掩护系统，而且反其道而行之：玩家以越肩视角控制队员的行动和掩护，但探身射击后画面会自动切换为主视角。创意总监Olivier Dauba在Ubisoft专场发布会上说，这是为了增加射击的临场感。

此外，本作引入了可破坏掩体的概念。玩家还可以像《战争机器》那样通过快捷键实现两个掩体间的快速移动。与系列前作《尖峰战士》（Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter）的稳扎稳打和步步为营相比，新作节奏更快。

如果说"尖峰战士"形态的幽灵部队担负的是"摧城拔寨"性质的任务，那么作为"未来战士"，他们是在执行手术刀式的敌后拔牙、潜入和无声猎杀。之前展示过的光学迷彩，是敌后渗透过程中必不可少的利器。

从现场演示Demo中可以看到，光学迷彩的伪装效能，取决于玩家的移动速度、与敌人之间的距离以及游戏本身的难度设置。此外，"隐身衣"的使用是有能量限制的。击毙敌人后留下的尸体，甚至是血迹都会引发一系列的连锁反应，导致特种行动全面失控。因此游戏中需要尽可能减少与敌人的正面接触机会。

消音器是幽灵的默认装备，作为特种部队士兵，幽灵小队队员也不可能用击昏、麻醉这样温柔的方式让敌人丧失战斗力，摸到敌人身后实施的Take Down，均为射脑壳、割喉这样的致命招。与目前动作游戏所强调的"表演"要素相对应的是，在执行Take Down的过程中，镜头会使用动态运镜，队员的肢体动作也显得潇洒和连贯。Sam Fisher大叔在最新作中失去了猎杀敌人后处理尸体的能力，这一"失传技术"被幽灵们完美继承，可以顺势将尸体拖到隐蔽的角落，一些处理尸体的有趣场面也引发了发布会现场观众的哄笑。



漂亮的Take Down动作，"受害者"还没有看到对方的影子，就被制服在地



一阵激烈拼杀之后，大批敌方机降部队拍马杀到



在同一个掩体后面呆着不动，这里就会变成"幽灵"的坟墓

PC/PS3/X360

车神——圣弗朗西斯科

■Driver: San Francisco■动作■Ubisoft Reflections■Ubisoft■2010年11月23日

“转换”功能可以瞬时从车内驾驶视角无缝过度到高空俯瞰视角，整个旧金山和波光粼粼的海湾尽收眼底


即使在追击任务中你也可以根据按键提示“转换”到更超前的那辆警车里

“车神”系列一直是沙盘游戏中的二流品牌，现在新公布的《车神——圣弗朗西斯科》则显示出了AAA级大作的潜质

E3上，Reflections的创建者、也是游戏的创意总监Martin Edmonson亲自解释了这款新作的核心玩法。

Martin强调，新作回到了系列最原始的设定上。出场人物除了系列主角John Tanner还有他的“老朋友”Charles Jericho；驾车追逐的场面将一如既往地火爆，并且游戏中拥有了更多的授权车辆，喜欢“极品飞车”的玩家也能在这里收集爱车过瘾。游戏的核心特性是“转换”(Shift)功能。创意总监在这里稍微剧透了一下：主角Tanner因为遭遇事故陷入昏迷，昏迷中他沉迷于梦境而浑然不觉，梦中Tanner发现自己赢得了“乾坤挪移”的超能力——他漂浮在空中以上帝视角俯瞰整个城市，并且可以识别出城市道路上奔驰的所有车辆。游戏中只要你愿意，就可以从俯瞰视角切入一条道路，瞬间“转换”到道路的汽车上取得驾驶权！

Martin最后表示，这是一个公路网长达208英里的庞大世界，比目前任何一个沙盘游戏的开放空间都大得多。



Wii

疯狂兔子——时间旅行

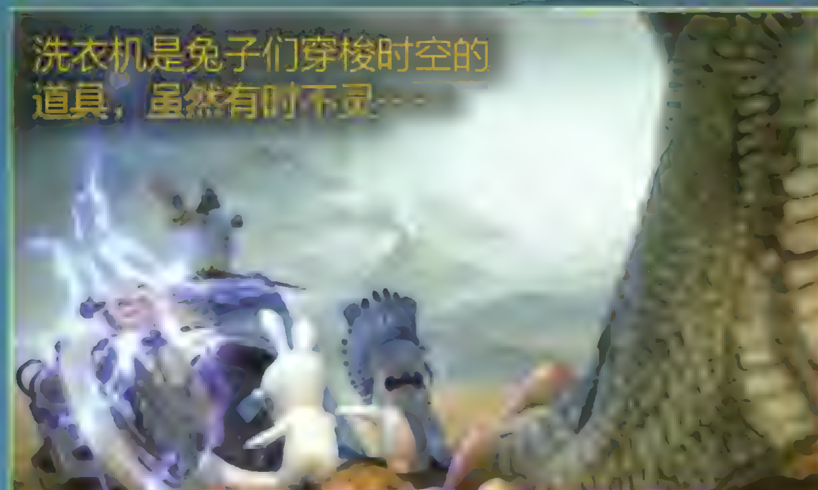
■Raving Rabbids: Travel in Time■动作■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■2010年11月9日


钻木取火是个错误——其实疯兔们递上打火机教会了原始人如何享受熟食

疯兔们开始了新的征程，他们穿梭时空，挑战远古的原始人、古罗马的角斗士和中世纪的骑士们

育碧在其E3专场发布会上，正式公布了“疯狂兔子”系列的最新作《疯狂兔子——时间旅行》。这次疯兔们在完成了入侵电视机、回家之后，开始了新的征程，挑战远古的原始人、古罗马的角斗士和中世纪的骑士们。

《疯狂兔子——时间旅行》仍为Wii独占游戏，E3期间没有发布任何实际游戏画面，但是种种迹象表明，游戏仍旧设计为与前面几作类似的合家欢类型，会包括多人合作与竞争的部分，只是游戏增加了与时间旅行的结合，由于可以往返古代，其中一些小游戏的设计也增加了自由度。当然玩家关心是其中的搞笑部分，如何让兔子们推陈出新，不至于审美疲劳。


洗衣机是兔子们穿梭时空的道具，虽然有时不灵……


狮身人面像的鼻子原来是被他们给弄掉的

头条新闻

《荣誉勋章》公布繁体中文版

EA宣布，即将在秋季发售的全新FPS游戏《荣誉勋章》将于中国台湾省推出PC、PS3和Xbox 360全平台的繁体中文版本，3个版本的中文《荣誉勋章》将于10月12日与其他语言版本同期发售。此外，《荣誉勋章》的多人模式已经开始面向全球玩家的Beta测试，玩家可以抢先玩到两张以真实世界地点为蓝本制作的游戏地图，分别是阿富汗的赫尔曼德山谷和喀布尔城市废墟。目前获得繁体中文版《荣誉勋章》Beta测试的测试码有几个渠道，包括在中国台湾省网络商城抢先订购《荣誉勋章》游戏光盘，或是购买其他EA游戏索取Beta测试号，测试日期初步预计为一个月。



繁体中文版的官方博客

EA正式宣布《FIFA足球经理11》

EA日期正式宣布了其“足球经理”游戏的新作《FIFA足球经理11》（FIFA Manager 11）。这是该作的第十个版本，照例号称全方位引入大量新特性，并在核心模块上加入了数百项改进，继续支持在线模式。尽管在模拟方面该系列始终不能超越同类经典，但3D比赛引擎和超过1.3万张的球员照片仍旧是该系列领先同类游戏之处。《FIFA足球经理11》将提供全新的等级、球技和士气系统、独立的世界杯模式以及全新设计的阵容和战术系统。游戏还加入新的搜索功能，用于更快地查找俱乐部、球员和联赛数据；新的 “Links Widget”，可迅速跳转到最常用的游戏功能。另外，“Just Football”系统是新作推介的一个重点。这个新模式会让玩家把精力都放在球队和转会上，不用理会其它琐事。



全新设计的“Just Football”系统

“龙世纪”游戏将改编成动画片

BioWare宣布，将和在北美地区发展势头良好的日本动画发行公司FUNimation合作，联合制作一系列根据BioWare备受好评的角色扮演游戏《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origins）改编的动画片。公告中透露，《龙世纪》动画版已于2010年5月开始制作，预定于2011年开始播出。《龙世纪》由BioWare负责知识产权的项目主管Mark Darrah、Mike Laidlaw负责制作。动画版的执行制作人Mark Darrah表示：“动画是我们继续《龙世纪》的故事的绝佳载体。与FUNimation公司的合作让我们的动画品质有保证，值得玩家期待。”


全新设计的“Just Football”系统

月评

C&C余波难平

前EALA“命令与征服”团队的资深成员Greg Black（担任过C&C系列和“红色警戒”系列的首席单位和平衡设计师）日前在访谈中向国外媒体透露了一些反映EA游戏制作文化的内容，从中可以看到《命令与征服4——泰伯利亚暮光》制作与发行的前前后后。

Greg Black明确表示，“EA就想让我们一部接一部地赶工”。他说，早在制作C&C3时，EA给予的开发周期就是11个月，而当时暴雪乃至Relic都通常会花数年来打磨一款RTS游戏。工期最奢侈的当属《红色警戒3》，也只给了18个月——即便如此，EA还分出一半人马去做《红色警戒3》的PS3版，于是开发组只能拼命和时间赛跑。到了C&C4，这是一款本来没打算以正作面目出现的游戏，而是一部实验性质的在线游戏（怪不得风格差异如此之大），它原本是以C&C3在线版的身份瞄准亚洲市场的，但公司决策层最终决定加入单机剧情，以C&C4的面目推向市场。

Greg Black还禁不住炮轰《荣誉勋章》的最新作，认为这款游戏的Beta版本只相当业余爱好者制作的免费MOD。Greg Black说，他离开EA的直接原因就是“EA违背了当初的承诺，无视开发团队的反对，透支C&C品牌”。如今，他在Deep Silver旗下的Funcom Oslo团队为《科南时代》（Age of Conan）工作。P


Greg Black（左二）的职业生涯始于EA，大概也是爱之深恨之切吧

PC/PS3/X360/Wii

极品飞车——热力追踪

■Need for Speed: Hot Pursuit■竞速■Criterion Games■Electronic Arts■2010年11月16日


E3预告片用CG演绎警匪追逐的经典游戏模式


即便是警车，也是普通人难以驾驭的名车


在数辆警车中突破重围的“匪车”，就这样，“极品飞车”系列又回到了怀旧的套路上

游戏的刹车相当灵敏，180度的转弯以及漂移等动作也不难掌握，总的来说，还是一款面向大众的娱乐性赛车游戏

EA的“极品飞车”系列虽然出过十几部作品，但要找里面最受欢迎、最经久不衰的，1998年发售的《极品飞车——热力追踪》（Need for Speed: Hot Pursuit）肯定算其中一款。不但于2002年推出了正式续作（这在“极品飞车”史上可是前无古人，后无来者），还将于今年秋季在各大平台上推出同名的重制版。

“热力追踪”的主题是警匪追逐，E3上发布的CG预告片就是为演绎这个主题而制作的。也许系列的新玩家从《地下狂飙》（Need For Speed: Underground）等作中建立了一种印象，以为“极品飞车”游戏就是那么黑暗、那么“潮”，但这个系列早期的标志只有警匪追逐和旖旎风光。本作在此基础上加入了多人游戏的部分，即一名玩家扮演警察，另一名玩家则扮演肇事者。玩家可以在同一台机器上分屏游戏，也可以通过网络寻找玩家。制作者声称这个追逐的过程就好比猎狗抓兔一样，作为“猎狗”的警察是强势的一方，警车拥有更快的速度以及不会损伤的特性，还可以在道路上设置障碍物以及寻求直升机的支持。作为“兔子”的匪徒在受到警车的撞击时车辆会受到损害，当损伤值达到100%时就会失败。这就要求匪徒拥有更高的驾驶技巧，如利用地形优势向后方警车投掷雷达干扰器（Radar Jammer），成功击中警车将在短时间内获得令人难以置信的速度，以制作人的话来说就是“你从未在‘极品飞车’中体验过的速度”。

在游戏的试玩版中，我们看到单机的追逐模式采用的是左右分屏的方式，左边是警车，右边是匪车。试玩版的场景是美丽的乡村，这儿正值秋天，景色宜人，让人怀念早期“极品飞车”中开车欣赏美景的时光。赛道以蜿蜒的山路为主，隧道也是必不可少的，还设置了各种岔路和隐蔽的近路，匪车可借此脱离警车的视野，如能保持10～15秒钟即可取得胜利。当警车重重撞向匪车之时，游戏会以慢镜头的方式展现匪车被撞翻的过程，震撼程度直逼《火爆狂飙》（Burnout）。游戏的刹车相当灵敏，180度的转弯以及漂移等动作也不难掌握，总的来说，还是一款面向大众的娱乐性赛车游戏。


如果车辆损伤值达到100%，匪车就会失败



预告片展示了多人游戏的妙处——每一辆车内都是一名真实存在的玩家


设置障碍物干扰匪车，甚至请来直升机支援

特别策划 深度游戏

PC/PS3/X360

孤岛危机2

■Crysis 2■射击■Crytek■Electronic Arts■未定

EA发布会现场，面对主机平台是否能在物理和视觉效果并存的情况下实现立体效果的问题，Yerli表示压力不大

图像进步到这个阶段，枪械、粒子等效果是亮点

游戏实际画面，外星人不再躲躲藏藏，看上去少了很多神秘感

在建筑物大规模崩塌的同时还要小心这些反关节的外星人

Crytek总裁Cevat Yerli曾经大骂主机平台“性能低劣”，“显卡危机”系列根本就不屑于登陆这些“儿童玩具”

被EA“收买”后，Cevat Yerli这位仁兄换了一副嘴脸，在E3的EA发布会上，Yerli宣称PS3和Xbox 360机能完全满足《孤岛危机2》的需要，而且他只带来了主机版的Demo演示……

Demo的开头展现了主角Nomad装备的新版纳米战斗服的视觉模式（Vision Mode），这项新增功能可以发现隐藏在废墟中的敌人，使主角免遭敌人偷袭。打发掉一些异形士兵后，一架巨大的机甲冲出了纽约中央火车站的正门，旁边还有一群异形提供护卫。凶狠的火力，Nomad根本无法与之正面对抗，只能躲在掩体后面苟延残喘。但如此在拥有强大物理破坏效果的《孤岛危机2》中犹如自掘坟墓，Nomad启动Nanosuit的速度增强模式，在水泥板、汽车残骸间高速移动，一面躲子弹，一面寻找可用的武器。很快Nomad找到一支反坦克火箭筒，他将装备切换到隐身模式，并移动到机甲的侧翼。一发火箭弹轰出，外星机甲丝毫没有受到损伤，它转动庞大的身躯，开始向Nomad进行火力覆盖。于是，我们英明神武的主角只能无耻地掉头就跑……

高重心的双足机器人的弱点在于腿部，Nomad也意识到了这一点。这一次，他找到了几枚M4炸药（是的，确实不是C4炸药），再次启动隐身模式，抢在能量耗完前潜入到外星机甲脚下，将炸药黏了上去。接下来的爆炸果然有效，机甲重重摔倒在地，但它的机体部分没有受到损坏，还可以继续开火。于是Nomad绕到它背后，用剩下的那枚火箭弹实施“处决”。

尽管Yerli宣称《孤岛危机2》会是沙盘风格，演示中我们却看到更多的“现代战争”式的脚本互动。外星飞船在中央车站旁的楼群中坠毁就是剧情脚本，大楼开始缓缓坍塌，整个火车站即将被铺天盖地的建筑残骸覆盖。此时一架友军吉普车及时赶到，Nomad立刻上车撤离。途中他要操作重机枪扫射前来拦截的异形。在第一个路口处，一个市民截停了汽车，要求Nomad回到火车站去解救他的朋友。“灾难面前，人人平等”，不容玩家做出选择，队友踩下油门扬长而去。地动山摇过后，Nomad回头望去，刚才那名求救的市民已经消失在废墟中……

PC/PS3/X360/Wii

荣誉勋章

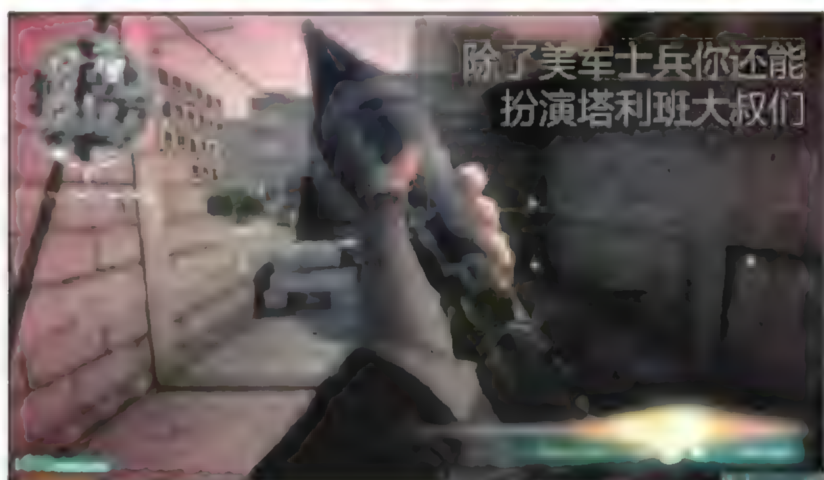
■Medal of Honor■射击■EALA/DICE■Electronic Arts■2010年10月12日



长没长胡子，是判断兵阶的有效方式



画面果然是"叛逆连队"风格



除了美军士兵你还能扮演塔利班大叔们



节奏更快、场面更打、"番茄酱"更多，这已经是FPS大作不可缺少的标志了

在E3的EA展示会上，为玩家们演示《荣誉勋章》的并不是负责单人任务开发的EALA，而是来自瑞典的DICE

《荣誉勋章》的Multiplayer会成为阿富汗版的《叛逆连队2》吗？现场演示的12人对12人乱战可见一斑。

在传说中的特种精英"第一梯队"（Tier 1 Operator）眼中，无论是海军陆战队、游骑兵还是陆战一师的士兵，都是一群不入流的土鳖，但Tier 1士兵也不是生下来就是特战老油条。玩家就是从一名游骑兵士兵开始，一步步杀敌、升级，最终进入Tier 1。你的目标，就是让自己的腮帮子上长出浓密的大胡子，就像游戏封面上的那位大叔一般！成为Tier 1，并不意味着你可以用上外星武器。单纯从战斗力来说，低阶和高阶士兵并没有太大差距；从视觉的角度来看，胡子就是Tier 1士兵与"大众脸"最显著的区别。

与游骑兵不同，Tier 1战士可以对手上的制式装备进行最多3种的个性化改制，多达上百种的枪支组件，可以让同种武器的性能产生无穷的变化。

快节奏战斗，是《荣誉勋章》有别于《叛逆连队2》的显著特点。用DICE的话说，多人部分的主题就是"更快的子弹"（Faster Bullets）：地图面积控制在12名玩家的活动范围以内，取消了载具，就连HP管理机制也是为让玩家"死得更快"——遭受重创后的玩家的屏幕上会出现一片血红，找个掩体躲上几秒，让人头晕的血渍和痛苦的呻吟声并不会减少——只要中弹，HP就会被永久扣除，不会自动恢复，也不会有医疗兵上来"电击"，甚至不会有急救包出现。

用于升级的经验值主要通过杀敌获得。以"常规方式"消灭一个敌人可获得10点，而用爆头、肉搏方式干掉对方，一次的收获可能就是50点。杀敌后若干秒内如果再次击杀成功还能形成Combo，EXP获取也会翻番。

连续杀敌超过一定数量，玩家就可获得"战术支援行动"（Tactical Support Action）的使用权限。这一系统听上去与《现代战争》多人模式中的连杀奖励（Killstreak）有些类似，但一向以恶搞"现代战争"系列为人生追求的DICE，自然不会放弃无情揭露"Killstreak是多么脑残"的机会——在这里，你可以从进攻或防守类的支援项目中进行选择，要么是给队友"加血"，要么用这宝贵的支援权限去召唤一次精确炮击支援。



加入了大量载具战，会让战斗更加有趣



Tier 1士兵可以在每局比赛之间随时更改自己的武器配置



空中支援也可以扮演，这游戏真是神了！

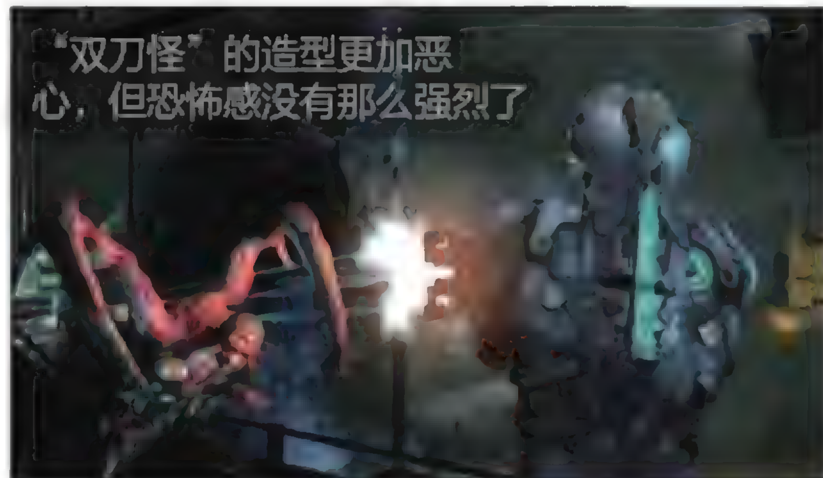
特别策划 深度游戏

PC/PS3/X360

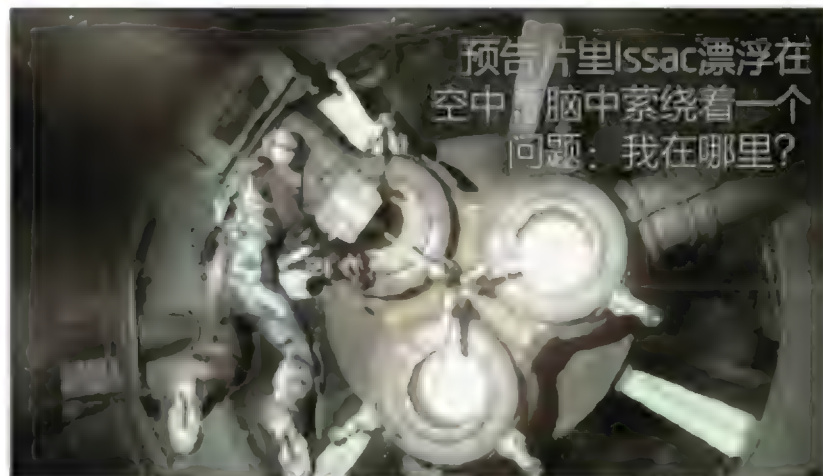
死亡空间2

■Dead Space 2■射击■Visceral Games■Electronic Arts■2011年1月25日

Issac从一个挥舞焊枪的工程师，变身为装备强力武器的“灭虫大师”，这就是《死亡空间2》展示给我们的新面貌


“双刀怪”的造型更加恶心，但恐怖感没有那么强烈了


穿上装甲前露一小脸


预告片里Issac漂浮在空中，脑中萦绕着一个问题：我在哪里？


玻璃窗即将破裂，Issac将直接暴露在真空中


外太空几乎吞噬了Issac，只有抓住救命稻草拼命挣扎


至少你可以期待，因为新作远非前作的复刻版

一款恐怖氛围营造出色的游戏，会不会到续作变成《生化危机5》那样彻底的第三人称射击呢？

在E3现场，执行制作人Steve Papoutsis亲自操作演示了一个片段。故事发生在本作的舞台——代号为“蔓延”的木卫殖民地上的统一教教堂内，如此看来Issac已经开始接近这场阴谋的核心。与初代相比，游戏的战斗频率更高，敌人的数量更多，战斗也更为火爆。前作中始终在弹尽粮绝边缘挣扎的Issac，现在输出的火力相当凶狠，正面遭遇的怪物，基本上都被他在第一时间轰飞。当然，这可能是制作组为了演示的流畅和火爆，而故意修改了数据，因为我们看到主角自始至终都没有捡过一次子弹……

前作中用于降低敌人行动速度的Kinesis系统，现在威力更夸张：给敌人减速后，Issac的行动可以完全不受影响，与敌人处于两个速度不同的时间轴。利用武器射击敌人的特定部位可将它们击飞，此时及时发动Kinesis Power，就可使敌人处于浮空状态追加攻击其弱点，避免死灰复燃。

至于之前制作组曾经介绍过的射钉枪（Javelin Gun），在现场展示的Demo流程中也有出现，它所射出的标枪能将怪物穿透，并牢牢钉在墙壁上施加电刑。之前创意总监Wright Bagwell在给Game Inofomer的访谈中透露，新作中将有“《现代战争》式的关卡”。从现场演示来看，它更追求《神秘海域2》中将“播片”与游戏操作结合得天衣无缝的那种高品质互动体验。无论是对怪物的近身体术攻击还是QTE操作，视角的切换和运镜的使用皆非常成熟。看来，Issac确实是以一个动作巨星的身份加盟到“剧组”中去了。

前作中零重力区的冒险和战斗让玩家望而生畏，本作加入了更多失重冒险。为了到达在正常引力条件下无法到达的位置，有时Issac需要关闭这个区域内的重力发生器，从而“飞”到他想去的地方。全新的作战套服背部安装喷射口，足部安装稳定翼，可以让Issac在空中360度自由运动。

从演示中，可以清楚的看到《死亡空间2》在风格上的转型，它的动作场面更加火爆，更具表现力。但愿这些时下动作/射击游戏中流行的元素，能与原作的科幻与冒险主题较好地融合起来，毕竟谁也不想再看到“生化危机”那样失败的转型。P

PC/PS3/X360

子弹风暴

■Bulletstorm■射击■People Can Fly/Epic Games■Electronic Arts■2011年2月22日



将ACT游戏的连击与FPS的游戏方式结合到一起，这就是《子弹风暴》的基本游戏方式

只要一玩《子弹风暴》，接下来头脑里面只会考虑一件事——怎样才能用更富‘创意’的方式干掉敌人？

与敌人保持距离、依托掩体、保持射击过程的稳定性……这些属于传统FPS的玩法在《子弹风暴》中只能让玩家死得更快。一个属于《子弹风暴》的标准杀敌过程是这样的：面对敌人的加特林机枪怒射，毫无惧色地使用滑铲动作冲上前去，一脚将他踢飞；然后掏出能量鞭将敌人在半空中尽情抽打，再掏出强力武器狂轰一阵；最后一脚将尸体踢到旁边食人花的血盆大口中去，享受屏幕上跳出的一大堆连击评价和奖励经验值。

脚踢和能量鞭在命中后可以自动触发子弹时间效果，从而为玩家的各种追加打击创造条件，这一过程类似于猫在吃掉老鼠前一定要戏耍玩弄一样。主角的能力和攻击道具升级后，还可以让连击所适用的范围更广。比如对能量鞭的升级，目的就是让它的攻击距离更远，升级到最高级后，在百米之外就可以鞭笞敌人——将他从远处抓到跟前尽情施虐或直接抽飞。

“用创意杀死敌人”的Killshots系统，是《子弹风暴》区别于传统FPS的亮点。在中旬刊之前对这款游戏的报道中，已经介绍了4个Killshots的达成条件。在E3展会的Demo中还有更多花样，比如将敌人送进高速旋转的直升机螺旋桨绞成肉酱，以及在敌人身上“挂雷”后再一脚踢到敌群之中的“创意”，真可谓只怕想不到，不怕做不到。

除了Killshots花样多，《子弹风暴》避免“审美疲劳”的另一法宝是给玩家创造动力——武器的解锁和人物能力的升级，均是围绕如何才能实现更多的“杀戮行为艺术”而展开的。在Demo中出现了一种前所未见的道具——被称为“电话亭”（Kiosks）的升级节点。支配经验值用于升级的项目，并不是对攻击力的一味增加，你所获得的是更多的特殊攻击模式。比如玩家手中绰号为“和事佬”（Peace Maker）的突击步枪，在性能提升后，就可同时攻击处于不同位置的敌人，用持续火力牵制次要敌人，从而为自己安全地接近所选择的“施虐对象”创造条件。

这个长约为5分钟且只能使用两种武器的Demo，足以让试玩者弄出很多连开发组成员也拍手叫好的“死亡创意”，它的正式版一定值得期待！


踢门的后果就是将门后的敌人挤成一团肉酱


和场景互动，你就有意外的创意和经验值收获



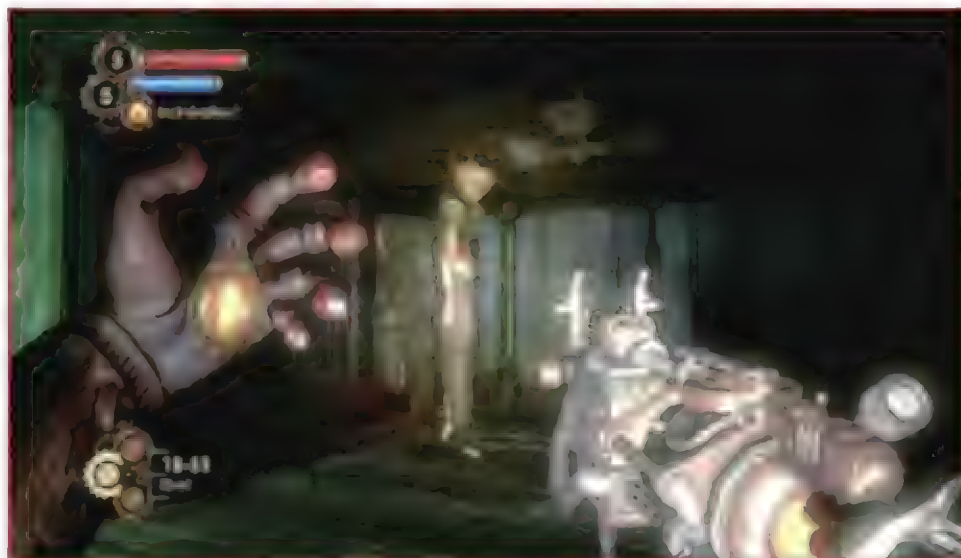
游戏绝不拘泥于室内场景，战斗过程大开大阖

头条新闻

Take-Two发布季度财报，实现同比扭亏

Take-Two Interactive日前发布了最近一个财季的财报。受惠于《生化震撼2》《职棒大联盟》以及《横行霸道》等旗下游戏的强劲销售，实现最近一个财季1680万美元的净利，实现同比扭亏。在截至4月30日的财季中，销售收入为2.68亿美元，同比大涨54%。而去年同期公司净亏损1010万美元，每股亏损13美分。Take-Two董事长Strauss Zelnick在接受媒体采访时说，“我们将保证所有业务都可以盈利。”Take-Two同时还上调了对下一财年的业绩预期，称动作游戏《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）自从发布以来，已经获得大众及媒体的广泛好评。Take-Two表示，该作自5月18日首发，不到一个月内出货量已超过500万份，面对良好的口碑，有望向《横行霸道Ⅳ》全球销量累计1700万份的目标前进。


《荒野大镖客——救赎》真是叫好又叫座


《生化震撼2》似乎并没有达到销量的预期

财报中还透露了Take-Two旗下游戏的近期计划。8月份，2K Games将在《黑手党Ⅱ》（Mafia II）游戏发售前发布试玩版（包括PC及主机平台）。另外，由于Rockstar Games没有在本届E3上亮相，《马克思·佩恩3》（Max Payne 3）等Rockstar Games游戏将在何时发布还没有明确的说法。此前有报道指，公司临时决定撤下Rockstar Games的E3新作发布会，有传言称该作可能是《横行霸道Ⅴ》或是由PS3独占的《Agent》。财报中仅表示《马克思·佩恩3》将被安排在Take-Two的2011财年面市，即2010年11月至2011年10月的财年。

《NBA 2K11》将有显著进化


E3期间发布的游戏截图

2K Sports宣布，其NBA 2K系列的最新游戏《NBA 2K11》将在细节上出现更多改进。此前在E3上，2K Sports公布了《NBA 2K11》的游戏视频。据了解，游戏操作方面会有巨大改变。制作方根据玩家反馈的诸如“带球转身不易实现”等内容，改进了决定球员运球方式的“IsoMotion”系统。虽然没有透露他们将怎样改进游戏的运球动作，但是他们保证他们将让广大的系列玩家得到更好的操作体验。另外一个改变是外观方面。2K Sports聘请了专门的设计师来给游戏的菜单、说明和整体画面风格进行“整容”（EA Sports的体育游戏在这方面做得很好）。此外，游戏进一步优化后的帧数已经超过了去年的《NBA 2K10》。《NBA 2K11》预计10月5日登陆全平台。

月评

3D人人爱

2K Games公布了一条令N卡玩家兴奋的消息，将在8月24日推出的人气大作《黑手党Ⅱ》将支持3D视觉效果，但仅限于PC版。2K Games制作人Alex Cox解释说，这是因为制作组决定加入3D效果时已经太晚了。NVIDIA将为PC版提供额外硬件支持，而家用机平台实现3D效果以及支持PS Move或Kinect等新技术，已经肯定没有那个时间了。

开发人员称《黑手党Ⅱ》的3D效果十分震撼，而且他们也没有把主机版的3D化努力彻底放弃。游戏的副制作人Janek Kolar表示，如果玩家呼声很高，有足够的市场的话，他们也会制作一个新的3D版本《黑手党Ⅱ》，或是为3D效果提供升级补丁。

无独有偶，在大韩航空宣布《星际争霸Ⅱ——自由之翼》涂装客机的发布会上，《星际争霸Ⅱ》的制作总监Chris Sigaty也直言表示，他们会在几个月内推出3D补丁，支持NVIDIA显卡和对应显示器。显然，这里指的也是NVIDIA的3D Vision方案。随着硬件厂商在3D市场不断挥洒金钱，游戏开发商的跟进速度在今年夏季也越来越快了，可以想象，当3D游戏大量出现之后，不仅带动3D显示器和3D眼镜的热销，而且也许一两年后的视频游戏会将支持3D作为一个标准配置。

对《黑手党Ⅱ》来说，支持3D眼镜是个好主意。这款游戏的图像引擎并没有令人惊艳的效果，3D效果肯定能够带来更多的印象分。


3D的城市，立刻就活灵活现了……

PC/PS3/X360

黑手党Ⅱ

■Mafia Ⅱ■动作■2K Czech■2K Games■2010年8月24日









战斗是标准的“掩体射击”，物理引擎支持一些毁损效果，比如霰弹枪可以击碎水泥柱

《黑手党Ⅱ》是Take-Two唯一不需要在E3现场进行“小黑屋”预约的游戏，提供了完成度极高的试玩版

试玩版从主角Vito的豪宅开始，屋内的陈设十分复杂，可以看出物品的细节处理得很好（不过可以互动的物品并不多）。Vito的任务是通过老式电话下达的，只要循着铃声找到电话并且接电话，就可以取得任务。接到任务后第一步是出门找到自己的车库。按照开发人员的透露，车库里可以储存相当多不断收集来的名车，出任务时你可以选择其中一辆开出去。

汽车开出别墅区，来到帝国湾的城区，上世纪50年代的风格被刻画得很好。开车的部分和前作一样可以从追尾视角切换到主视角或是车轮视角，而开车这个环节的操控仍旧比较简单，不需要类似专业赛车游戏那么细腻的手感。

这个试玩版展示的任务在过去曾多次透露过，整个任务在一个类似工厂厂房的区域展开。首先Vito和他的同伴需要用机关枪干掉厂房前的枪手——你不必冲到跟前和他们缠斗，可以在临街窗口向下射击，而枪口也不一定需要冲着人——打爆炸枪手身边的汽车也可以。

进入工厂后，里面的战斗变成《战争机器》式的掩体射击，相比前作，最明显的变化是物理引擎的进步，环境中的一些元素可以被玩家的武器破坏，比如Vito如果手中换成一把“喷子”，两枪下去就可以把敌人躲藏的水泥柱子打出一个缺口，让藏在后面的人更难容身。

试玩版最后展示的是一场警匪追逐的大戏。除了要考验你驾驶的技术，还必须躲避不是从警车内射出的子弹，中弹后你不仅会失血，而且屏幕上因为中弹而渲染出的鲜血和黑白电影效果也会影响你的驾车。

整个试玩版没有更多的惊喜，毕竟这个故事向的游戏里，玩法并不是那么重要，甚至不如图像引擎的进步那么重要，最重要的仍旧是剧本的感染力。E3期间，2K Czech公布了几段开发者日记视频，从中看到了Vito从战场归来、被Joe拉着入伙等情节交待。应该说，《黑手党Ⅱ》开头的剧情已经被剧透得差不多了，接下来的情节发展会怎么样，开发组并没有过多透露，因为游戏已经确定会在8月24日发售，E3上展示的试玩版也会在8月初提供下载。P



远处便是帝国湾的“帝国大厦”





特别企划 深度游戏

PC/X360

幽浮

■XCOM■射击■2K Marin■2K Games■2011年

忽而像沥青一样在地面蠕动，忽而像狂风一般席卷而来的未知生命，就是外星人的本体，它们贪婪地吞噬有机生命

他们是沥青，它们可不是科幻片中的小绿人

面对“无解”的Boss，你的唯一选择便是跑得越远越好

[illegible]

充满怀旧气息的场景延续了2K Marin的一贯艺术风格，在氛围表现上，除了FPS元素，其它全部忠于“原著”

[illegible]Angela，在她[illegible]已经确[illegible]

这便是溶解一切的火星科技

冷战阴云、麦卡锡主义、宇宙探索以及极度空虚的精神世界，使外星人阴谋论成为上世纪50年代美国特有的文化现象

由《生化震撼》原班人马“复活”的“幽浮”系列新作，将带领玩家们回到XCOM（Extraterrestrial Combat Unit，地外生命作战部队）创立之初的岁月，用FPS方式去体验人类与外星生命的“第一次接触”。

游戏开始，玩家将以主视角方式游历XCOM总部。在以回合制表现的系列前作中，总部是个相当重要的概念，玩家可将得到的科技和样本带回到这里进行研究，从而获得新的强力装备。在新版中，这些功能同样被继承下来。作战室内，几十名工作人员通过无线电，了解全国发生的异形人侵事件。墙上悬挂的巨幅美国地图上标注着已确认的入侵，玩家扮演的特工William Carter也是通过这幅地图来选取任务的。这就像是个沙盘游戏和RPG元素的混合——完成主线任务可推进主线剧情，同时触发一系列的全新支线任务。一些难度较大的关卡，需要玩家在搜集到完整的外星科技样本，研究出足以应对其威胁的“大杀器”后才能进入挑战。如果玩家发现自己战力不济，随时都可以“走为上”，回去选择低级别任务练级。

E3 Demo中的第一个主线剧情，Carter与两名队友一道前往偏僻的美国小镇调查异形活动。在这里他遭遇到了不定积、不定型的黑色外星生命体，它们可以将有机生命直接分解。Carter手中的大口径霰弹枪在这场遭遇战中发挥了至关重要的作用，近距离一枪即可轰爆这种未知生物，但它们也很难让玩家有舒舒服服瞄准的机会。战斗之余，Carter还需要拿出照相机和扫描仪收集证据、采集外星生命样本。随着战斗规模扩大，Carter从汽车后备箱中取出了一种射电武器，随着惊天动地的噪音和电光火石的发射效果，总算一切都安逸了。

正当Carter带着一名女幸存者准备撤离时，一块巨大的外星石板从天而降，它所释放的射线可以溶解地面一切活动的生命。这是一个无解的Boss，Carter只有赶在光束照到自己身上前尽快驾车逃离，待XCOM总部研究出破解之道后择日再战。

《幽浮》不但还原出了时代氛围，也再现了系列的标志性设定。2K Marin过硬的制作实力，让我们对改头换面的《幽浮》十分期待。

PC

席德·梅尔的文明V

■Sid Meier's Civilization V■策略■Firaxis Games■2K Games■9月21日







“文明之父”Sid Meier和主程序员Jon Shafer都在本界E3上接受了采访，透露了本作在制作上的一些细节

在中旬刊早期刊登的前瞻中我们提到，《席德·梅尔的文明V》将是颠覆性的一作，不但采用全新的引擎，游戏的方式也有巨大的改变（即”六边形“的格子系统）。《文明V》的几名主要制作人，包括“文明之父”Sid Meier和主程序员Jon Shafer都在本界E3上接受了采访，透露了本作在制作上的一些细节。

首先，看到带HUD界面的截图后你可能意识到了，《文明V》的界面比以往简洁了不少。Jon Shafer解释说，这是因为制作组想让更多的玩家接触这个系列，游戏的界面设计如果更友好，就可以让初次接触的玩家也能轻易上手。为此，他们只在界面上陈列了少数几项必要的游戏信息。本作将取消教学关卡，万能的“游戏顾问”们将会担当这一重任，在游戏过程中他们会不时出现，为提供玩家一切有用的信息。

在E3上首次公布了游戏的主要特色之一——“社会政策”（Social Policies）系统。玩家在发展文明的过程中，可以利用所积累的文化值建立新的社会政策，总共有10个不同的分支，每个分支都有明确的发展目标，代表着游戏中不同的主题。

举例来说，在游戏早期就可以选择的“荣誉”分支可以为玩家的军事力量提供良好的收益，后期的“商业”分支则可以增加玩家的财政收入。在本作中，文化上的胜利将与社会政策紧密地联系在一起。

远程攻击将是《文明V》的另一个重头戏。本作中的所有战舰都拥有能攻击地面部队的作战单位，这使得战舰的作用得到了很大程度的提高。攻城部队比以往的步兵型部队（比如弓箭手）的杀伤力更高，是名副其实的攻城首选。

至于外交系统，制作者主要将精力花费在AI水平的提升上。当你的部队接近其它国家的领地时，部队首领将会敏锐地察觉并根据各自的性格作出行动（是发表一篇声明还是准备向你开战）。金钱也在外交活动中扮演重要的角色，赠送金钱会提升目标国家与你的关系，甚至还可以直接买下独立的城市以扩张自己的领土。

最新消息是，《文明V》确定推出收藏版，售价99.99美元。







你将会体验辉煌的维多利亚时代

头条新闻

《神魔大陆》封测结束 内测8月下旬开启



完美旗下首款多国研发团队合力打造的奇幻3D网游《神魔大陆》，历时五个月封闭测试宣告圆满结束，并且定于8月下旬开启内测。

完美表示，《神魔大陆》旗舰封测期间，严守国际化专业测试标准，在全球范围招募专业测试玩家。随着游戏基础架构的阶段性调整，以及封测版本内容的不断更新、完善，玩家意志在游戏中得到了充分体现，真正的兑现了“玩家改变世界”的研发初衷。

完美透露，内测期间将对游戏系统进行全方位微调，使游戏真正做到画面美一点；创新多一点；功能好一点；门槛第一点的4D标准网游。完美指出，《神魔大陆》封测期间，游戏诸多方面还有不足之处，但完美均及时修正，并玩家意见积极采纳。选择在8月暑期黄金档开启内测，是希望让测试玩家有更充裕的时间体验游戏，反馈建议。同期，游戏将会增大激活码的发放力度，让更多玩家参与到内测中来。

《梦幻诛仙》同名动画片即将上映



《梦幻诛仙》同名动画片是完美时空在S-ACG产业模式下的第一部作品，也是七彩映画继《我叫MT》后推出的首部3D动画，日前，官方公布同名动画片中主角全家福的设计稿，并宣布动画片将于近期与玩家见面。

《梦幻诛仙》同名动画片沿袭了游戏中可爱的Q版风格，用轻松诙谐的创作手法将网游与动漫紧密融合，讲述了迷途少年小七在《梦幻诛仙》仙侠世界中发生的一系列惊险而有趣的故事。片中男主角小七，贼心眼特多，但又超笨，总以为自己是英雄好汉。腹黑，没文化，但又以为自己博学多才，没脸没皮。唯一的优点就是够哥们，他认为人在江湖飘，没本事可以，但没哥们不行。女主角小末是豪放暴力女，人挡杀人佛挡杀佛，好打抱不平，但有时候比较一根筋。

《降龙之剑》下半年上线



据介绍，完美回炉重制的2D神话网游《降龙之剑》，预定于今年下半年正式上线。完美表示，为了能够让广大2D玩家可以尽早体验到次世代2D引擎带来的变革，《降龙之剑》正式开启“点亮降龙剑”系列活动的第一阶段“解封青龙剑”。

完美介绍，作为“点亮降龙剑”系列活动的第一阶段，“解封青龙剑”带来了四个轻松有趣的Flash小游戏：淬炼之龙、碎片之龙、穿越之龙、自然之龙，让玩家在小游戏过程之中，逐步领略到《降龙之剑》的游戏画面、3D技术、真实天气变幻、中华五千年历史这四大游戏特色，对《降龙之剑》可以有更深入地了解。玩家点击参与四个Flash小游戏，顺利过关者将获得积分奖励，幸运玩家还会获得神秘礼包。

月评

砍了重练

《终结者2018》这部电影实际上是讲述了一个“砍了重练”的故事。一个罪犯在行刑前签署了一份协议，尽管他并不想复活，但这份协议还是让他在天网屠杀人类的年代再次睁开双眼。电影的内涵之处在于这个罪犯确实就是个罪犯，不是什么被冤枉的好人，也没有背着苦衷的无奈，就是个赤裸裸的恶徒，不过他渴望救赎。

复活后他曾问过这样一个问题，“一个人，应该拥有第二次机会吗？”他得到了肯定的回答。影片结尾，他用这条复活的生命行使了他的“救赎”。至此“砍了重练”计划圆满结束。

现在这种风气在网游产品上非常明显，完美的《降龙之剑》，盛大的《星辰变》，畅游的《鹿鼎记》等等，越来越多厂商会在产品即将正式上线时突然撤回来回炉重造。

有人会说那是因为本来就没好好做，这才拿回去重新做，我觉得未免是在为黑而黑。在更发达的欧美市场，这种情况实际上也会时常发生，暴雪更是将这种“重练”秉性发挥到极致。

之所以“重练”，我想并不是因为“初练”不够认真，你知道游戏这种东西可以理解为一种创意的集合体，而创意则不像ATM那样你插上卡就能往外吐钱，很多可以改变游戏命运的想法可能在开发流程中并未灵光乍现，再加上市场变化多端，历时几年开发结束发现市面上已经有了类似产品，所以“重练”是个值得鼓励的事儿。而且话说回来，还真不是想重练就重练，因为“砍”掉的是白花花的银子，那些烂尾游戏、烂尾动画、烂尾电影，很大部分原因都是预算不够导致，好游戏，最需要的就是钱。

当然，至于砍完之后重练成什么样，那就是另一个问题了。

降龙之剑 ●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：开发
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 晨曦

乐随心动，《降龙之剑》另类法师

八月十五，他乘船来到了汉阳江口。不期而至的风浪，使他被迫停泊在一座小山下。时至深夜，风浪渐渐平息了下来，云开月出，景色十分迷人。望着空中的一轮明月，他琴兴大发，拿出随身带来的琴，专心致志地弹了起来。



他弹了一曲又一曲，正当他完全沉醉在优美的琴声之中的时候，猛然看到一个人在岸边一动不动地站着。他是谁？站了多久？难道是看穿了我此行的目的，又或是对手派来的杀手？吃惊之余，他手下用力不稳，“啪”的一声，“商”弦应声而断。

糟糕！商弦一断，真火之力就催生不出来，如果那真是敌人，单靠冰、雷二力，恐难抵敌……

“先生，您不要疑心，我是个打柴的，回家晚了，走到这里听到您在弹琴，觉得琴声绝妙，不由得站在这里听了起来。”

不等他思索对策，对面的人却已经回答了他的问题。

借着月光仔细一看，那个人身旁放着一担干柴，果然是个打柴的人。但他仍然半信半疑：一个打柴的樵夫，怎么会听懂我的琴呢？于是他就问：“你既然懂得琴声，那就请你说说看，我弹的是一首什么曲子？”

听了他的问话，那打柴的人笑着回答：“先生，您刚才弹的是孔子赞叹弟子颜回的曲谱，只可惜，您弹到第四句的时候，琴弦断了。”

回答一点不错！他不禁大喜，忙邀请他上船来细谈。那打柴人看到他弹的琴，便说：“这是瑶琴，相传是伏羲氏造的。”接着他又把这瑶琴的来历说了出来。听了打柴人的这番讲述，他心中不由得暗暗佩服，接着又为打柴人弹了几曲，请他辨识其中之意。当他弹奏的琴声雄壮高亢的时候，打柴人说：“这琴声，表达了高山的雄伟气势。”当琴声变得清新流畅时，打柴人说：“这后弹的琴声，表达的是无尽的流水。”

琴至酣处，他不禁腾空而起，催动琴弦带出漫天惊雷，一时间，风平浪静的河边小山，走雷惊蛰，蓝绿色的电光照亮了半边天际。

待他落下，那樵夫却没被刚才的群雷吓到半分，仍旧慢条斯理地说：

“这是灵法的五雷心法，看先生激起的雷数，可见是灵法中的三冠童子。”

他愣住了，直勾勾地看着来人。

“你真是我的知音啊……”

“好说，在下只是喜欢乐府之人。”

“敢问先生高姓大名。”

“不才，钟子期。”

“在下俞伯牙。”

说罢，两人彼此相对深深一揖。

这，就是中国史上最有名的一对好友相遇的过程。

在次世代《降龙之剑》中，有这样一群人，他们没有强如山石的体魄，也没有幽如鬼魅的伸手。他们凭借着优雅的姿态操控着雷、火、冰等威力巨大的元素，傲立在刀枪剑戟之中，仍显得风度翩翩，而他们的武器，也是一柄和战争完全联系不起来的物件——琴。他们就是六大神器之一天机琴的传人——灵法。

天机琴，六神器之一，“智”的代表，制衡之器，掌管一切智慧知识。相传最早伏羲成王天下的时候，仰观自己的国土时突然心生感悟，画出了八卦之图，然后他又以八风制造了音律，为了将音律表现出来，伏羲将自己部族供奉的盘龙之镜碎片嵌入了一件乐器之中，这就是天机琴。

天机琴不光能用来弹奏乐曲，同时它也拥有操控雷、火、冰等自然元素的力量，而崇拜天机琴的派支，也主讲将对元素能力的运用作为了主要的修行目标，这一群人，自称为“灵法”。

作为最早出现的神器，天机琴从其第一任使用者伏羲开始，就体现出了其巨大的威力，历来能够呼风唤雨的仙家道人大多都是灵法门人。同时，灵法们还都是音律的好手，通过他们灵巧的双手，无数动听的音乐也得以流芳百世，在无意间缓解了无数人间疾苦。在不久之后的神魔大战中，神族帮助灵法一支进行着持续的修行，自此，灵法归入亲近神族的“昆仑”门下。

选择了灵法，就等于选择了做一名强大的精神战士，灵法必须时刻明晰大自然的呼吸，与冰、雷元素采用相同的步调。灵法虽然没有强悍的近身战斗力，却是人人敬畏的远程法术高手。同时，灵法通宵时空转变之术，能够轻易地进行短程的空间移动，这也使得灵法成为了一个很难被抓住的角色。

天机琴的传人灵法是次世代《降龙之剑》独具特色的游戏职业之一，更多的游戏职业将随着次世代《降龙之剑》日渐研发完毕而出现在广大玩家面前。

神魔大陆
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 阿姆姆

《神魔大陆》之犀利奶妈

牧师是《神魔大陆》八大职业中比较重要的一个，作为练级、副本的第一治疗者，牧师组队、升级都很有优势。本篇就从升级、副本、天赋三个方向出发，为大家带来一个全方位的“奶妈”养成指南。



升级需组队

众所周知，牧师具备强力的治疗技能，是所有冒险团队的最爱。但是牧师的治疗是建立在牺牲了攻击的基础上，所以，在练级过程中，牧师们要注意一个原则，那就是能组队就组队，组队状态下，才能把牧师的优势效率地发挥出来。

《神魔大陆》中有两个种族可以选择牧师：人类与精灵。1～10级阶段，两个种族的牧师分别在各自的新手村成长，整个过程大同小异——一直做主线任务，支线与主线重合的情况下，也可以接支线任务做。如果你是一个3D游戏老手，相信你很快就能升到10级，离开新手村。如果你是一个新手，那么你不妨跟着游戏内置的教程一步一步学习，相信你走出新手村时，已经可以自如地控制你的角色。

10级之后，所有职业都会来到主城自由港。10～20级阶段，仍然是主要跟随主线任务升级，期间可以多在主城逛逛，熟悉一下《神魔大陆》的游戏环境。15级时，你可以组队前往第一个装备副本“道标要塞”和第一个娱乐副本“噩梦游乐场”。其中道标要塞可以出产10～20级蓝色装备，但是由于升到20级所需时间很短，所以笔者不建议大家去一直刷这个副本，只要完成相应的任务和成就即可。而噩梦游乐场是我们前期唯一一个获得不绑定游戏币的地方，如果你想从其他玩家那里买东西，或者创建公会，你必须经常进入这个副本。

20级之后，如果你想效率升级的话，你必须明白《神魔大陆》中的一些每日必做任务。

1.神之试炼。这是一个经验副本，每天可以进入一次，获得大量经验。一般来说，咱们牧师是非常好组队的，每天到了副本开放时间，你可以通过便捷组队系统，或者直接前往副本门口寻求队伍。

2.社交家任务。主要包括阅读、交涉、学习、香水等，是提升副职业“社交家”等级的渠道，同时也有大量经验可以获得。这些任务相对而言都比较简单，推荐每天做完。

3.自由港的生活。这是一个循环任务，笔者推荐每天做十次。前十次任务都会有大量经验，还能获得声望勋章，是换购种族坐骑的声望来源。

主线任务配合日常任务，相信你很快能达到30级。

30级之后，你会接触到游戏的第二个经验副本：裂隙　荣耀之陵。《神魔大陆》共有8个经验副本，分别是神之试炼和7大裂隙副本。如果你热衷于升级，那么这些经验副本是你每天必去的地方。而30级开始的探险家任务也是你升级的良好途径，具备简单、高经验的特点。

总的来说，《神魔大陆》提供的升级途径还是比较多的：日常任务“自由港的生活”，副职业社交家、探险家任务、公会任务、公会基地任务、八大经验副本、七大地下城区域……当然，这些任务、副本如果每一个你都天天完成的话，会比较累，所以，在升级过程中，你需要根据自己的情况做出取舍。

副本体现价值

作为一个牧师，副本才是体现你价值的地方。怎样习得娴熟风骚的手法，成为队伍的核心？请大家听我分析！

治疗技能分析

治疗是牧师的最大使命，虽然《神魔大陆》的八大职业中，还有吟游诗人和血魔可以治疗队友，但是他们的治疗能力有限，远远不能取代牧师的作用。

牧师的出生技能“治愈术”是最常用的治疗法术，具备治疗稳定、施法时间短等优点。副本中，无论是平常的小怪还是挑战Boss，牧师都可以用这个技能来治愈单个队友。一般来说，不是挑战过于困难的副本，或者开荒新副本的话，这个技能足够全场治疗需要了。








“治愈之光”这一技能，总治疗量大于治愈术，耗费法力也大于治愈术，它还有一个比较显著的特点，就是在一段时间内持续回血。在副本打Boss阶段，如果Boss对主力T的伤害不大，不需要持续使用治愈术，可以考虑间隔十秒左右施放一次治愈之光，这样比较省蓝，而且牧师可以空出一段时间来，作为DPS使用。治愈之光的另一个特点就是施法时间比治愈术更短，在副本中如果遇到强力Boss，主力T血量下降比较快的情况下，可以通过治愈术+治愈之光来大量回复坦克血量。

如果团队陷入危险，所有队员的血量都见底，那么牧师需要使用“神佑之光”技能来救场。这个技能瞬间回复附近所有队员大量生命值，在牧师被沉默、击晕的情况下也可以使用。需要注意的是，这个技能的冷却时间非常长，平时，牧师最好不要使用这个技能，以防需要救场的时候技能还在CD中。

总之，在副本过程中，牧师要具备良好的治疗意识，《神魔大陆》可以设置快捷按键，一键选取任意一个队友，建议牧师朋友们都设置一下，方面快速点选队友，治疗队友。在治疗过程中，牧师也需要考虑治疗成本，将自己的魔法值消耗控制到最低。另外，出色的救场意识也是一个牧师必备的素质，如果坦克队员死亡，牧师一定要保全自己，才能挽救整支队伍。

攻击技能分析

副本中，牧师不仅仅可以作为奶妈的角色，也可以适当输出，充当DPS。牧师的攻击技能比较匮乏，如何才能最高效地输出呢？

诅咒，是降低敌人能力，提升队友输出的重要手段之一。牧师的“神罚”可以降低目标攻击力及全系抗性，可以说是出了火枪手的“猎手标记”之外最实用的诅咒技能之一。治疗之余如果牧师还有精力的话，不妨对Boss使用这个技能，能够减轻坦克压力，提升所有队友的攻击效率。

另外，光明系的牧师还具备一个诅咒技能——降低目标光明抗性。在进行低级FB时，牧师可以使用这个技能，提高自己和光明系吟游诗人的输出。

当然，牧师的所有输出都是建立在能胜任治疗任务的基础上，如果治疗尚且吃力的话，牧师在副本中千万不要试图输出，从某种意义上来说，整个队伍的生命都掌控在牧师手中。

天赋分析

牧师的天赋分为三系：

神圣：就是强化加血技能的天赋，纯奶必点；

圣罚：可以理解为，稳定型DPS天赋，这一天赋的牧师，攻击频率快，输出高，暴击高而且稳定，纯圣罚牧师在单体DPS上不会逊于一些传统的DPS职业战士、法师等；

心灵：可以理解为爆发型DPS，这一天赋的牧师，加血、输出都有所欠缺，但是很恐怖的是，他们可以在一个极短的时间内爆发出极高伤害输出，PVP中，甚至可以在对方没反应过来之前秒杀对手。

《神魔大陆》中的牧师天赋分工非常明确，神圣系就是奶妈奶爸们的天赋，圣罚系在平常练级，或者副本中不需要你加血时，输出非常高。心灵系的牧师，笔者看来只能用来PK了，PK能力极强。大家可以根据自己的喜好，选择不同的天赋加点。

20级开始有天赋点数，20～29级之间，其实不用花太多心思在天赋上，因为这个阶段很快就会过去，这个阶段，建议你考虑好以后的发展方向，是做一个纯团队型加血奶，还是一个独行侠式的“暴力奶”。

到达30级，如果你的天赋点数全部加在一系的话，就能点出本系天赋的第一个主动技能了。

神圣系“神圣之光”，单体治愈技能，回复目标大量生命值并增加其2000点生命上限。这个技能之前有些鸡肋，后来改版之后，勉强可以使用，但是耗费魔法太多，吟唱时间太长，不是主流加血技能。

圣罚系“惩罚之击”，单体攻击技能，施放时间很短，冷却时间也很短，还能降低目标光明抗性，其实是个不错的技能。

心灵系“冰霜祷言”，自身祝福技能，提升所有水系技能攻击力50%，并降低领冷却时间75%，持续12秒。点出这个技能之后，牧师在PK上就有“一招秒”的可能了。

升到40级之后，恭喜你，你有了加双系天赋的权利了！如果你既想在FB里做个合格的奶妈，又想暴力一点，不妨选择双系天赋加点。

但是一到50级，双系天赋现在不如单系划算了，因为55级你可以点出第二个本系天赋技能。前期在两个天赋中加点的牧师们，这个阶段可以用“天赋罗盘”洗掉，重新点击单系天赋。

神圣系“神圣护盾”，终极防御技能，套盾之后的牧师基本成为不死之躯了。高达80%的伤害吸收配合牧师自身的加血技能，让牧师的抗打击能力大大增强。

圣罚系“光之惩戒”，单体三段攻击，每一段都有不俗的伤害，还有几率击晕对方。

心灵系“冰霜忏悔”，单体诅咒，10秒内目标每次被击中都会打断施法且定身一秒。这意味着如果你会合理施放技能，对方基本是10秒内任你蹂躏，配合心灵系“冰霜祷言”技能，牧师的PvP能力得到前所未有的提高。

以60级为例，笔者在下面列出几种天赋加点方式，大家可以参考。

以治疗为主的天赋加点：



以PvP为主的天赋加点：



赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 紫烟

《赤壁》力量之锤和多变之叉

《赤壁》以十八般武器而著称，此前我们已经见识过十八般武器中的十六种。随着《赤壁 新三国》的上市，全新的第十七种武器锤和第十八种武器叉，终于拉开了神秘面纱。这两种古代冷兵器的出现，让赤壁的无职业系统更加的充满变数，一场全新的《赤壁》变革即将展开。

力量之锤









对于锤的期待是从虎牢关战吕布时开始的，当初武安国手持一双大锤，威风凛凛，虽然最终被吕布斩落于马下，但锤这个武器已然给我们留下深刻的印象。

在兵器谱中，锤是一个力量型的武器，它的寓意在于砸、盖、擂等各种具有视觉震撼力的强大技能，一个身材孱弱的人是不能和锤联系在一起的，所以锤是重甲的独特职业，它的出现，必将让重甲焕发出新的光彩，那么现在就随着我一起走进锤的世界，来感受锤给我们带来的超强伤害和猛烈攻击吧！

锤的形态

锤是一种带柄的锤状打击兵器，大体分为长柄锤、短柄锤、链子锤等。长柄锤形状巨大，多以纯铁制成，质量比较重，一般单用；短柄锤重量稍轻，吸取了长柄锤的优点，又加入了灵活的元素，在战场上更具有杀伤力，多为双手使用。在《赤壁·新三国》中，选用的是双手持的短柄锤。

锤的成长

初入赤壁的持锤者被称为：习锤者
10级完成任务获得兵种提升称为：锤兵
20级完成任务获得兵种提升称为：锤骑
30级完成任务获得兵种提升称为：锤尉
40级完成任务获得兵种提升称为：锤将
50级完成任务获得兵种提升称为：锤圣
60级完成任务获得兵种提升称为：锤神
61级完成关中乐谦任务获得称号：轰锤使
80级完成青龙符任务提升兵种为：轰锤尊

锤的技能

锤是一个以力量取胜的武器，所以锤的技能也多以力量为前提。

重砸：释放斗气对敌人进行强烈攻击。造成较大伤害并且有可能震伤敌人，这是锤的最基本的技能，也是最为简单有效的技能。

地恸击：以强大的气势造成巨大的破坏力，群攻技能，可以造成多个伤害。使用时玩家高高跃起，如陨石般撞向大地，强烈的撞击令前方直线上的地面亦为之震动，敌人立即陷入昏迷状态。

疾风锤：以迅雷之势对对手造成极大的伤害。

轰雷锤：群攻技能，命中后可以附加眩晕状态。

雷霆之怒：在自己生命值低于100%时，使用轰雷锤、疾风锤、地恸击、苍穹乱舞、撼山震岳等技能可以获得暴击加成，且生命值越低时获得的暴击加成越多。

撼山震岳：在终极一击的最后一秒，持锤力士忽而高高跃起，如陨石般撞向大地，或大喝一声，双锤交叉前挥出一道冲击波，顿时，敌人全身经脉断尽倒地。

锤的专精

锤的技能以攻击猛烈、暴击高、伤害大为特点，但是其独特的专精系统又给锤多了一种选择。与以往武器力、技专精路线不同，锤的专精分为破和舞两条路线。

破字诀：以破为主可以激活护铠专精，是重甲玩家的必选专精。破专精注重锤的破坏力和暴击率，也就是说破加强的是锤的力量。以破为主的专精可以把使锤者所具有的强悍气势、侵蚀敌方斗志的能力发挥到顶点。所以在这个专精加点上，力量和暴击加点是必加的。锤的强悍技能配合破专精技能，使锤者

在战场上不断挥舞手中的巨锤增强己方各项战斗伤害，极大提升自身攻击效果，敌人往往还没有反应过来的时候就已经被重击倒地！

舞字诀：舞类专精线路主要是通过减少技能的释放时间、提高命中率以及攻击人数上限来提升战场击杀效率，也就是说发挥锤灵活的元素，让锤有更多的变化。我们都知道这样一个道理，重则慢，是的，对于任何一个兵器来说，力道足就会灵活不够，对于锤这样的兵器，灵活性就更加的短缺。舞专精恰恰弥补了这个缺陷，如果把锤形容成一个勇冠三军的悍将，那么，这位悍将除了有力量、强悍暴击，他也有聪敏的一面。在战场上，锤除了极具破坏力，增加自身暴击和伤害，玩家也可以搭配舞类专精路线，通过缩短己方技能释放时间，增加技能命中、提升攻击人数上限等方式，大幅提升战斗效率。

舞专精的代表技能天下无双可同时减少轰雷锤、疾风锤、地恸击、苍穹乱舞、撼山震岳等技能的冷却时间，让你体验近乎无间断暴击带来的强烈快感！而我们在实际操作中一般会选择破和舞相交叉的专精加点，这种加点必然可以让锤真正做到刚柔并济。

多变之叉

叉属于近战兵种，身法迅捷，可以伤人于咫尺之间，可我们在战斗中也会看到这样的镜头，一把飞叉突然飞来，斩对手于无形之中，这就是叉，你



不知道它会在什么时候给你以致命的伤害，它以一种神秘姿态成为《赤壁·新三国》十八般武器最多变的一个。

说起叉，它并不是严格意义上的十八般武器，《赤壁·新三国》把镗改成叉，是因为叉在古代是南蛮族专用的武器，从古时对南蛮人的描述：“力猛如虎，善使飞叉，能于二十步外取人，发无不中”，不难看出，在南蛮族中，叉是他们最有效的工具。所以说叉是一个为了南蛮这个全新种族而加开的兵器。

叉的概念

在兵器谱中，叉属于长兵器，重量较轻，长度短于长刀、长枪等传统长兵器，通常情况下可单手持叉、另一手配合其他辅助类远程兵器来战斗，在某些情况下（例如重击、连击、大招等等）会暂时抛弃回旋飞刀改为双手持叉挥击。而在《赤壁·新三国》中，叉以双手持的形象出现，使叉成为一个近战兵种，但又继承了叉的远程能力。在《新三国》中，叉的攻击范围中等，是可近战可远程的全能兵种，适合支援其他兵种战斗（近战用叉的攻击范围相当于其他长兵器，攻击距离大于锤），而且和锤需要激活护铠不同，叉是长兵器中唯一只能装备轻甲类防具的兵种，防御较低，血量也远不如双锤。但不容置疑的是叉的灵活性非常大，可选择的作战方式也多样化，近战时用叉攻击，出招迅速，配合灵活的身法，可以快速贴近敌人并给予连续攻击；叉不是一个群攻职业，因为我们从来没看到过用一把叉，叉死一群人的战斗场面，但叉是所有职业里斗气和体力值消耗最少的，因为它的原始性，让它更适合长时间持续战斗。同时叉的远程打击有控制能力，让叉的战斗能力又提升一个档次。

叉的成长

初入赤壁的持叉者被称为：习叉者
10级完成任务获得兵种提升称为：叉兵
20级完成任务获得兵种提升称为：叉骑
30级完成任务获得兵种提升称为：叉尉
40级完成任务获得兵种提升称为：叉将
50级完成任务获得兵种提升称为：叉圣
60级完成任务获得兵种提升称为：叉神
61级完成关中乐谦任务获得称号：霸叉使
80级完成青龙符任务提升兵种为：霸叉尊

叉的技能和专精

《新赤壁》叉和传统的长兵叉有着显著的不同，首先叉的前端基本都是以三头叉为主，锋利的叉尖不仅具有攻杀放血的作用，同时对于长兵之间的够格亦有前置作用，这样就让叉可以发挥长兵的优势，能够在较远的距离发挥出刺客的效果，比爪更具有攻击型。而其尾端放弃“瓜锤”变为缩小“前叉”，改钝击为刺伤，把叉的伤害提升到流血这个高度，又让叉具有了钩的特点。同时增加副手弯钩利刃，可投掷，让叉又具有了远程的威胁能力，一个使叉高手可以在任何情况下对敌人造成致命攻击，其多变特性必将杀人于五行。







叉因其轻甲的特点，在专精上更侧重灵活和刺伤的状态，所以在加点的时候要发挥叉的灵活性和流血的特点。

原有的十六种兵器，长兵诸如刀、枪、棍、戟只是武器不同，但套路基本不变，短兵就是短兵有着自己的长处也有局限性，而叉的出现打破了这种格局，它开辟了长兵与短兵结合的先例，远能克制短兵，近能暗杀异器，实乃杀人越货必备之品。叉的出现必将让南蛮这个种族和这个全新的兵器成为《新赤壁》的新宠。

头条新闻

第九城市投资手机游戏

第九城市正式宣布与美国手机游戏及平台公司Aurora Feint Inc.（以下简称Aurora Feint）达成最终投资协议，由九城对Aurora Feint进行战略性少数股权投资。

据悉，总部设在美国加利福尼亚州Burlingame的Aurora Feint，成立时专注于开发手机游戏，其后同时开发及运营了OpenFeint游戏平台。OpenFeint是一款基于智能手机操作系统的移动互联网游戏社交平台及应用程序。Aurora Feint宣布，将在2010年推出OpenFeint平台的升级版本OpenFeint X，进一步提供包括虚拟道具交易管理系统在内的更多服务，帮助手机游戏开发商更轻松地开发免费游戏，获得更多用户，以虚拟道具交易获取更大利润。

九城董事局主席兼首席执行官朱骏表示，“我们对移动互联网上的这个游戏平台OpenFeint前景充满信心，也相信它将在全球移动互联网的未来发展中具有重要作用。第九城市在Aurora Feint公司的投资，昭示九城在建立手机游戏平台的进程上迈出了重要的一步，也是九城全球应对全球战略的一个体现。”

《三国群英传2 Online》“诛神”之战开启



九城表示，在《三国群英传2 Online》最新资料片“诸神”中，推出武神扮演系统，允许玩家亲身扮演三国战神，拥有名将的外观和实力，过把英雄瘾。同时开放职业互转功能，28个职业可任意挑选、自由转换。副本系统可让玩家亲身参与到四场著名的三国战役中，尽情享受如火如荼的“武神之战”。“诛神”体验区于7月6日正式开放，玩家可体验新版本四大副本、武神扮演、职业互转等数十项游戏新内容。

九城介绍，随着“诛神”之战开启，官方也为广大玩家准备了众多全新活动。首个活动“百金犒赏三军”开启新版活动序章，玩家角色等级达到指定要求即可获赠金币奖励，士兵达到指定等级更有额外奖赏。

《名将三国》曹丞相寿辰大宴天下



7月10日～7月17日期间，《名将三国》玩家每天都可以在活动大使NPC处领取到三个信函，打开后会随机接受到3个每日任务。完成这些任务会获得“曹操宝箱”的精美奖励。曹操宝箱打开后有几率获得下面道具中的一种：体力丹、武力丹、智力丹、意志丹、天命星光符石、太阴符文。玩家能完成所有的每日任务，能分别完成成就收集能手、练兵能手和跑腿能手，它们也是赢得活动最终奖励的必备条件。

7月18日是曹丞相寿宴的日子，当天按照系统提示的时间点进入寿宴地图，就能享受到“曹操的赐福”Buff并能获得各种美酒和“酒到人间”成就。“曹操的赐福”可提高移动速度20%，提高HP和MP的最大值5%，持续1小时，在PvP中无效。在不同的时间进入，可获得5坛不同种类的美酒：贡品大曲、贡品口子酒、贡品三花酒、贡品五粮液和贡品茅台，集齐五坛美酒就能获得成就“酒到人到”。

完成了“练兵能手、收集能手、跑腿能手、酒到人到”四大成就后，就可以开启曹操寿诞的最终成就“仰慕曹操”，并获得极品回赠大礼——“精致的酒壶”（项链）。

月评

一起手游

有个做手机游戏的厂商就叫“一起手游”，啊，我这并不是在做广告，实在是因为在去年ChinaJoy上看到他们的Logo“一起SY”时被深深迷住了……

虽然我曾幼稚地认为谁会拿手机玩游戏？不过事实是，手游盈利大幅提升，模式逐渐清晰，有如朝阳一般。

其实不光九城，盛大也曾表示一直在寻求“包括手机游戏业务在内”的投资与收购机会。两家网游厂商同时把注意力转向这边绝非偶然，随着智能手机和3G网络的普及，手机游戏产业很可能出现一次井喷。因为手游实际上就是移动互联网上的娱乐应用，那么既然网游可以在PC互联网上放光放热，手游自然也有绝大发展潜力。

谷歌产品经理Douglas Raymond曾对媒体表示，“未来互联网的流量将主要来自手机，而非电脑。”

就算没有科幻电影，大家应该也能估到未来我们对移动网络的依赖程度，而全民娱乐——人类永远的主旋律——必将在引领网络游戏奔小康后再次对手机游戏露出微笑。

到那时，我们大家就可以一起手游了！



根据美剧Dextor改编的iPhone游戏

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■FRY 死命的挖

《三国群英传2 Online》国战三大“铁则”

《三国群英传2 Online》作为宇峻奥汀的招牌作品“三国群英传”系列网络版第二弹，同样以中国历史上著名的三国时期为背景，玩家将在游戏中扮演小兵一名，亲身参与到那个波澜壮阔的历史中去，体验攻城拔寨、一统天下之梦。



本游戏历经多次测试，系统设置日趋完善，笔者作为一个从国服首次群英会测试即参与到位的普通玩家，在此就本游戏的主打内容：国战，以理论联系实际的方式，与广大玩家分享一下个人的游戏体会，希望有缘跟大家在这虚拟世界之中共同驰骋。

国战，作为本游戏的主打内容之一，笔者将其分为三大块内容：行军、军纪、战争器械，分别对应游戏的各种设置，相辅相成，互相制约，缺一不可，各中趣味，且听我一一道来。

行军

本游戏的一大特色就是地图无缝式连接，就是除了特定地图之外，去所有地点都无需读图，而那些特定地图之间，除了已知的六大世界级Boss所在地之外，其余也都是互通的（这个没办法，谁让人家是“世界级”的……），这个设置，给实际国战当中战前计划的制订以及临场应变带来了更大的运作空间，更能考验战场指挥的整体能力。笔者印象最深的是4月7日，那是内测的一场国战，当时笔者所在的势力——吴国，面临的是东西两线，蜀魏两国的夹击，从人数上来说，当时的吴国虽然人口基数最大，但是面对蜀魏两国的玩家，已无法占据任何上风。战前，吴国全体公会经过讨论，决定分兵拒之，将全部战力一分为二，依托有利地形，梯次阻击，力求稳妥。开战之后，东西两线分别陷入焦灼，交战双方你来我往，始终无法打开局面。笔者所在的FRY公会，作为西线的主力之一，面对当时的局势，十分揪心，如果无法打开局面，那么吴国在接下来的战争中将失去战场主动权。国战进行约1个小时之后，在战场指挥官FRY浩天的谋划之下，笔者主动联系到了当时吴国的几大公会会长，表示将从正面战场上抽身而出，尝试在东西两线之外开辟第三战场，此举得到了广大吴国兄弟公会的全力支持。之后，当天最壮观的一幕出现了：在指挥官浩天的带领下，本公会全部战力112人，除去中途掉队的13人之外，6分钟，仅仅6分钟，完成了从正面战场至蜀魏两国交界地的转移，并且由原来的正面硬抗变为了两面包抄，一下子扭转了吴国东面战场——对蜀作战的局势，9点40分左右，将蜀国压制在武原——下邳——彭城一带，并保持到了国战结束。而西线方面，因魏国的部分公会回身对我奔袭部队展开围追，致使正面战场失利，在拿下原本属于蜀国的城市——东郡之后，反而丢失了其南线重镇——谯城。纵观全场，吴国成为了最大的赢家，不但保住了本土各据点，还在蜀魏交界处插下了一枚钉子，为下一次国战打下了良好的基础。

军纪

孙子兵法有云：故经之以五事，校之以计而索其情：一曰道，二曰天，三曰地，四曰将，五曰法（见《孙子兵法》——计篇），而咱们玩的是游戏，头两点跟我们没什么大关系，暂且不

论，但是后三点，要想玩好任何一款战争类网游，都是肯定且必须做到的。同样是上一个例子，如果战前没有对游戏地图有过深入的研究，如何能够顺利的完成战略转移？如果战时我们的国战指挥没有一定的大局观，没有一定的决断力，如何能够想出长途奔袭这个最难以取舍的战时方案？如果没有制订出严格的战场制度，如何能够保证近90%的人员共同奔袭？而在笔者心目当中，战争类网游的战场基本准则，同时也是最高准则那就是——令行禁止。以本公会为例，战前计划的制订，由战场指挥官发起，公会各个管理人员全程参与；国战实施阶段，全体成员无条件服从，最高负责人不得干预战场指挥行使指挥权；国战结束之后，全体成员针对当天的国战进行总结，提出方案或建议，切实可行的，战场指挥要采纳，不采纳的，要拿出能够让大家信服的理由来。这样一来，上行下达，从指挥到会员能够尽量做到一条心，哪怕人数上处于劣势（当然了，劣势不能太大……10个打100个你指挥再好，执行力再高，也没什么搞头），也不用去怵他。

国战器械

可以这么说，目前国内这么多战争类网游里，将战争器械真正摆到台面上，并且贴近时代背景的，本游戏做得相当不错。笔者在此先向大家简单介绍一下本游戏战争器械的种类。

地面器械，地面器械依系统出售的价格由低到高分别是：连弩车、投石车、冲车、神鸢车、霹雳车、虎炮。笔者认为，较为适合跟随大部队进行集团式冲锋的是连弩车和投石车；较为适合据点防御的是神鸢车及霹雳车；冲车及虎炮，其原本的功效因国服玩家较多而大打折扣，这里不做评论。水面器械。

水面器械依系统出售的价格由低到高分别是：走舸、艨艟、斗舰，价格越高的舰船威力越大，这一点跟地面器械完全不同。

地面及水面器械各有千秋，作为地面器械来说，主要负责的是正面攻防。而水面器械，更多的是针对港口这一重要跳点进行攻守。地面器械中，笔者比较擅长的是连弩车、投石车和霹雳车的操作，因此在这里针对以上三种地面器械进行一个较为具体的分析。

首先我们来看连弩车。连弩车作为游戏当中最为便宜的器械，系统出售价格9金币（游戏币）一辆，战损修理费用为购买费用的一半。可直接攻击，攻击力与血量跟驾驶员的执照技能直接挂钩（所有器械均如此），攻击方式为四种，第一种消耗普通弹药，后三种消耗商城弹药（所有器械均如此）。机动力出色（移动速度约为不骑坐骑的玩家移动速度，所有器械在移动状态下的速度均一致），最大的作用应当来说是针对对方的器械进行牵制，因为连弩车有一种攻击方式，其效果是可以勾住对方的移动器械，迫使对方器械在短时间内控制不可，这个效果在追击的时候显得尤为重要。而1级城建系统默认每个城楼两边各有4部不可移动的连弩炮台，每个城市的初始连弩炮台数量为32部，在初期这是比较强悍的一股防守力量。

接下来我们来看投石车。投石车，系统出售价格90金币一辆，战损修理费用为购买费用的一半。可直接攻击，攻击方式四种，机动力出色，因为攻击力及血量比连弩车多一些（15级执照技能，多大约7000），加之价格并不很贵，形成规模之后，威力很大，并且对建筑的伤害有加成，因此成为了游戏内很多非RMB公会的首选地面器械。城建系统升级到2级之后，可以由城主将城防当中的连弩台换购为投石台。

然后我们来看霹雳车。霹雳车，系统出售价格540金币一辆，战损修理费用为购买费用的一半。分为两种形态，分别是移动形态和攻击形态，攻击形态不可移动，形态的变换靠驾驶员手动。攻击方式为四种，拥有最远的射程（最近射程比投石车的最远射程还要大），以及目前游戏当中范围最大的溅射伤害，据城而守的时候能发挥出最大的作用。内测最后一战，笔者依照战场指挥的命令，驾驶一辆霹雳车，汇同防御部队，在下邳城四门均破的情况下，顶住了人数一倍于我方的敌方攻势约17分钟，17分钟之内，笔者的击破数从仅仅20多直接飙升到160以上，虽然跟内测阶段等级上限120级的情况









有一定关系，但其威力也已经可见一斑。

最后，向大家隆重介绍目前战场上的主流杀器——神鸢车。神鸢车，系统出售价格450金币一辆，战损修理费用为购买费用的一半。与霹雳车一样，神鸢车同样分为两种形态，攻击方式也是四种，射程上比霹雳车短一些，但是攻击速度比霹雳车快，可攻可守。一旦达到一定规模，梯次推进的话，在野外除了拿人去填之外还真没什么办法，攻城阶段也能发挥巨大的作用。笔者曾经在地面战场上看到过超过22辆规模的神鸢车阵，十分无语，想了很多办法均无功而返。

战争器械虽然能够在战场上发挥巨大的作用，但是平时没有进行一定的协作训练的话，国战当中面临的往往都是“车毁人亡”的结局，因此，如何形成相对完善的攻守阵型，就要靠大家一起慢慢的摸索了。

文章写到这里，相信大家对《三国群英传2 Online》的国战内容已经有了一个初步印象，其实这款游戏除了国战之外，各种活动、刷Boss打宝等等内容还是很多的，当然了，一切都是为了更好地参与国战略。虽然是免费游戏，但是目前没有出现破坏游戏平衡的收费道具，国战靠的也是团队而非个人。

所谓国战

国战这个概念没人陌生，不过我还是会想到底什么才算国战。同样是几百人对打，可以是公会战，可以是“国战”，也可以是无聊的下午之战，除去一些比如城池占领等结果不一样外，本质上似乎并没有太大区别。









所以在我看来，所谓国战，更多是游戏背景的渲染，让玩家在一场PvP中有“为国而战”的理念和感觉，除去物质奖励如装备、头衔等，更多的是心理上的满足。对于网络游戏来说，能俘获玩家的心情，让玩家充分代入游戏，这才是必备的成功条件之一。

所以这需要一个“会讲故事”的游戏框架，从多种细节比如NPC对话，任务设置，装备名称，地图架构等等方面加以体现。而不是仅仅一句“这是国战”便可以传递出来的。

另一方面，必须承认，人类是带有功利性的，举个简单例子，我所在游戏中的国家一直处于劣势，那么我最佳的选择就是换国家或者换服务器，不可能指望玩家像NPC那样拥有“忠贞不二”的信念，毕竟玩家是来娱乐而不是受罪的，所以这就需要从技术上想办法解决。比如WoW的跨服战场和跨服组队，明显就是应这种情况而出现的，游戏必须迁就玩家，而不能让反过来迁就游戏。

而对于《三国群英传2 Online》这款游戏来说，它的“国战”与其它国战就又不相同。大部分游戏的国战无非是架空一个二元背景，神啊魔啊，人啊鬼啊，联盟啊部落啊之类。三国则是一段大部分中国人都熟悉的“人气”历史时期，与其它相比，主要有两点不同。一是“三”国，这里有三个国家进行争斗，多出来这一个带来的变化并不是靠“多设计”一个国家便能解决，“三国鼎立”的内涵在于一个微妙的、纠结的三方平衡，其复杂程度远非“两国鼎力”可比，这也是三国题材能长盛不衰的主要原因之一。第二点不同在于那句老话，“老不看三国”，除去那些耳熟能详的武将外，三国最吸引人的还有期间数不清的阴谋诡计、合纵连横。这种“战术层面”带来的紧张感和成就感绝不属于硬碰硬的两军对垒。需要给玩家搭建出一个“诸葛亮”和“周瑜”有操作空间的平台，一马平川的对战也不怪没有柴米的巧妇。当然，你不能指望在玩家群体中出现一批“诸葛亮”和“周瑜”，所以就需要在适当时候由官方来“人为”谱写一段传奇。这种感觉有点像“跑图”，大家都知道是假的，但还是会被这种气氛深深吸引并且深陷其中。

尽管国战几乎成为现在网络游戏PvP的一个标准，但其实还有很多完善和提升的空间。出于对三国的热爱，真切希望《三国群英传2 Online》能够在现有基础上把国战营造得更加完美，毕竟从现在的游戏体验看，《三国群英传2 Online》成功打造了一个不错的“三国”平台，且已经包含不少“神”创意，这也是我对它寄予厚望的原因。

头条新闻

《梦幻迪士尼》"生儿育女"8月中旬上线



网龙表示，《梦幻迪士尼》在游戏中增加生儿育女的后代系统，此系统会于8月中旬上线，让玩家在游戏中体验生育后代、抚养后代的过程。

网龙介绍，想要抚养后代的夫妻两人可以在家里进行求子祈祷，需要体力和活力都满，相互亲密度达到3000，消耗百分之70的体力和活力，一小时只能进行一次。一小时之后，求子结果揭晓。怀孕成功后，在玩家状态表中增加虔诚之心状态，玩家在等待孩子出生的状态。"怀孕期"持续11天。在此期间，玩家每天可以夫妻组队完成一些小任务，任务完成后可增加一定的"祈福指数"，"祈福指数"将影响孩子成年时的各项属性。胎儿期孩子具有胎教属性值，幼年期孩子具有4项永久悟性和4项临时悟性，成年期孩子的属性基本与伙伴的一样，但等级提升方式不同，寿命值不消耗，也没有经验值概念，没有忠诚度。

孩子的作用主要为战斗（类似玩家的伙伴），但是作为特殊的伙伴，孩子与普通伙伴有很多细节上的不同。例如无法使用伙伴技能书（秘典）进行洗礼（但是可以通过特殊方式让孩子学习伙伴的天赋）、升级的时候不会领悟天赋、无法使用开格子道具对其进行开启天赋格子的处理等。孩子只能在孩子的亲生父母之间交易，且不可放生，一对夫妻只能拥有2个孩子。成年期孩子可以和伙伴一样设置出战。也可以在战斗中召唤出来，但是每场战斗最多只能有一个孩子出战。

《梦幻迪士尼》发放新手大礼包

《梦幻迪士尼》派送价值1288元的新手大礼包，其中有极品武器、高级宝石、个性时装、高级技能书等RMB道具。新手玩家创建游戏角色后达到10级，就会在背包中获得一个新手礼包，之后玩家每升5级或10级即可获得相应级别的礼包，直到120级。

10级礼包中包括10万储备金，和方便快捷地补充伙伴忠诚度的顶级伙伴料理、传送到世界上任意角落，方便使用，节约时间星空旗。120级礼包中包含65万储备金，和用于伙伴洗礼，给伙伴打上新技能的高级宠物技能书。

《梦幻迪士尼》飞行坐骑



网龙表示，《梦幻迪士尼》的坐骑不仅可以骑乘，部分坐骑还可以飞行。骑着飞行坐骑速度额外加成10%，飞行当中可以跳跃，组队过程中，若队长飞行则可以带领全体队员集体飞行。

网龙介绍，要想获得飞行能力，玩家需要有道具"风之乐章"。风之乐章是奇幻之书中所记录的神奇乐谱，坐骑乐园中的卡瑟琳（103，91）可以使用它演奏出具有魔力的旋律，使魔法扫帚、皇家狮鹫、梦幻飞马和斑纹速龙获得飞行的特殊能力。"之乐章"可以在灵石商店购买获得。带上2个"风之乐章"，找到坐骑飞行训练师卡瑟琳，她可帮助飞骑找回神秘的飞行力量，让玩家实现飞翔的梦想。

月评

过程

《梦幻迪士尼》终于也加入了"生儿育女"系统，这个系统现在并不少见，所以让我感兴趣的是"生儿育女"的过程……在游戏新闻中有写，"想要抚养后代的夫妻两人可以在家里进行求子祈祷，需要体力和活力都满，相互亲密度达到3000，消耗百分之70的体力和活力，一小时只能进行一次"，我想大家都知道现实里生儿育女的过程，两相对比，相当有趣。

其实我想说的是，不管"生儿育女"还是打怪升级，现实还是游戏，过程是个挺重要的东西。这并不是失利后"重在参与"式的自我安慰，而是从一开始便流淌在血液里的处世哲学。没错结果当然也很重要，但不应让结果影响"过程"。

打游戏我想也该如此，不必太过看重结果——装备、等级、战绩，你无需和那些数据较真，成为他们的奴隶。一款好游戏就如同一次冒险，所谓冒险，代表的就是对未知的探索，途中遇到的种种，而不是查看一个最速攻略后直奔大结局，拿着在一个月后你便会销毁的武器仰天长啸"老子得到了！"

老外经常用"游戏体验"这个字眼来判断游戏好坏，我想说的就是"过程"，我知道并没有太多游戏可以提供良好的"过程"，但有时则是我们自己把它扔掉了。

最后祝《梦幻迪士尼》玩家"生儿育女"过程愉快。



不管结局如何，其间过程才是意义所在

梦幻迪士尼

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dsn.91.com/

■福州 上将

《梦幻迪士尼》打造线上童话世界

作为迪士尼全球首款唯美童话网游，《梦幻迪士尼》中的童话元素必不可少。在《梦幻迪士尼》中，玩家不仅能见到迪士尼童话故事中的五大平行世界，全程还有“白雪公主”“小美人鱼”“睡美人””阿拉丁”等经典卡通形象陪伴。

随着迪士尼经典的推陈出新，《梦幻迪士尼》将不断迪士尼元素融入游戏之中，从早前在全国上映的成人版《爱丽丝梦游仙境》，到近期上映的《玩具总动员3》，玩家在游戏中体验到的，除了梦幻唯美的童话世界，还有与现实息息相关的“迪士尼式人生”。



五大童话世界随心游

在充满浪漫与冒险的奇幻大陆，除了壮丽的翡翠城，还有分别以白雪公主、睡美人、小美人鱼、阿拉丁、维尼熊为主人公的五大平行世界。游戏中的各个场景不但汇聚了欧式、深海、中东、丛林各种不同地域的别样景致，还融入原汁原味的迪士尼文化元素：矮人森林的清新靓丽，睡美人城堡的巴洛克风情，海底宫殿的深邃梦幻……玩家徜徉其中，如同置身在不同风情的迪士尼主题乐园，梦幻唯美的游戏场景深受广大玩家的认可。

经典卡通人物齐现身

除了华丽精致的场景设计，《梦幻迪士尼》最吸引人的元素无疑是迪士尼动画人物。当玩家第一次进入游戏，熟悉的黛丝就是玩家们的新手导师，而各个职业也拥有各自的职业导师：米奇老鼠教导人族，唐老鸭是精灵族的“掌门”，而高飞狗则带领血族征战沙场。

除此之外，游戏中的伙伴也依照迪士尼经典动画中的动物设计，“三只小猪”里的猪小弟、“狮子王”中的狒狒导师、“海底总动员”中的小可爱尼莫……诸多大家熟悉的卡通形象都一一进入游戏，成为玩家忠诚不二的战斗伙伴，与玩家一同踏上充满幻想的童话冒险之旅。

童话任务打造新体验

在翡翠城里，随着等级的提升，你可以接受到不同任务——点开任务书，里面记录着所有等待你完成的任务。而在五大平行的童话世界里，大家所熟知童话经典人物又遇到了新的麻烦。恶毒的皇后又谋划着陷害善良的白雪公主；小美人鱼回到海底世界后并不平静，恶魔的到来在海底宫殿掀起了轩然大波；而三只小猪、丑小鸭和卖火柴的小女孩也同样遭遇了新的麻烦……这一次，你不再是一个旁观者，而是拯救童话世界的主角哦。亲身进入童话世界后，眼前所见的一切都是那么熟悉，所遭遇的故事和人物都似曾相识，迪士尼童话中的经典元素都在童话剧情任务中完整呈现，为你打造了一个真实、立体的童话世界。

完成了这些任务，你的使命还没有结束，在睡美人世界、阿拉丁世界、小熊维尼世界还有更多充满幻想的冒险故事等你去续写。

迪士尼主题服装任你选

《梦幻迪士尼》独树一帜的个性化变装系统——AVATAR时装系统，让玩家轻松试装，塑造百变造型。在试衣间里，玩家除了看到经典的“白雪公主”装、“跳跳虎活力时装”之外，还有最潮流的“爱丽丝梦游仙境”时装以及“玩具总动员”时装。在现实中无法成为动画主角的玩家们，在这里可以过足Cosplay瘾。



小美人鱼世界



人族导师米奇



“狮子王”中熟悉的狒狒导师如今也是玩家的战斗伙伴



白雪公主主线任务

梦幻迪士尼
●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dsn.91.com/

■福州 上将

《梦幻迪士尼》亿万富翁全攻略

虽说金钱不是万能的，但没有钱也是万万不能的，想拥有万贯财富，除了过硬的技能之外，还要有灵活的头脑，这个道理不论是在现实中或是游戏中都适用，而不论在哪里，人们总能总结一套发家秘法。

在《梦幻迪士尼》中，拥有丰裕的财富储备不但能够帮助你学习全套职业技能，还能购置顶级装备，强化各项武器，让游戏生活更加惬意。《梦幻迪士尼》赚钱宝典一日教程，教您悠闲聚集财富，帮助大家迅速成长为游戏世界的“有钱人”。

打工皇帝的日常任务不可少

最直接最容易赚钱的莫过于猫头鹰信使和物资护送一类的任务。猫头鹰信使任务以环数计算，每天可以重复完成20次，且前10次都有双倍经验和金币奖励。如果你对翡翠城中居民的位置不是那么熟悉，通过贴心设置的“自动寻路”系统，可以帮助不善辨别方向玩家轻松找到任务地点。

而物资护送任务根据玩家不同的等级阶段设立了不同难度的任务，玩家可根据自身等级自由选择。这些任务不但将附送大量的金币和储备金，任务完成时玩家更有机会得到千金难求的星座阵法书。

如果不想浪费体力在跑路上，那么就直接去翡翠城打工吧，找洞察符文制造师丹尼斯或者打造师巴里大叔，在他们那里打工，你的体力值越高，打工赚取的工资就越多哦（在巴里大叔那里打工会扣除一定的血气）！

摆摊开店和气生财

野外练级，任务团刷，玩家在升级之路中总会得到各种宝贝。装备、宝石自然不用说，连洗礼达人最爱的幻光泉水也能从战斗中得到。玩家可以将一些战斗掉落物品转卖给商店，还可以通过摆摊开店的方式出售。拥有摊位的玩家不但能够开启远程摆摊，来实现空中交易，高价出售稀有装备和宝物。当他们疲惫了或者是有事无法“看店”的时候，还可以通过并购摊位，做一个“不劳而获”的包租婆哦！

现在《梦幻迪士尼》已经推出店铺系统，玩家可以从一个地摊小贩正式成为百货大亨，商店拥有比摊位更多的展示台，每天商铺老板还能获得大量的税收奖励。

公会跑商，看准时机再下手

正如童话中的英雄不可能从头到尾都与邪恶Boss战斗，游戏的乐趣也绝不仅限于循环战斗或挑战任务。《梦幻迪士尼》中的公会跑商任务让你勇于尝试新冒险新刺激，体验另类冒险之旅，更是一件必不可少的发财利器。

《梦幻迪士尼》跑商系统绝对零门槛， 加入公会的玩家都有机会体验，但不同等级对初始资金和交票资金的要求将有所不同，任务完成后，系统并不会自动提示，因此大家需要时刻关注自己的收益，力求在最短的时间内完成任务。跑商是一件有风险却高利润的事，在规定时间内如果不能完成跑商任务，商人身份不仅会被自动取消，没有达到利润标准，将由玩家自掏腰包填补差额。

跑商对玩家的战斗技能要求并不高，只要大家有足够的市场触觉，学会洞悉不同城市不同商品的物价。下面为大家提供一个特产商品的价格区间，方便大家更好的判断哪些特产值得购买。

如果你能顺利完成跑商任务，不仅能获得海量经验，成为公会建设的功臣，更能分到跑商金额中10%的分红。而在不久前开放的成就系统中，跑商成为了衡量公会成就的标准，实现成就，便可获得储备金以及经验值奖励。

在出发之前，公会里的商品可以优先看一看，一般来说都是值得首次购买的，当然，注意不要把商品卖到它的出产地去。当维克镇至卡洛镇，或者赛丁广场至加兰城这2条路线正常刷新的价格是亏的话，那么不妨试试将商品卖到另外的地方。

另外，公会竞技赛获得冠军的公会，以及在特产竞价出价最高的公会将获得星梦湾和砺火沙洲的特产权，利润颇高。


猫头鹰信使任务


物资护送任务


体力换金币


摆摊、收租都是赚钱的好方法

梦幻迪士尼

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dsn.91.com/

■福州 上将

《梦幻迪士尼》51～80级升级指南

自5月27日《梦幻迪士尼》正式开启魔幻公测以来，新版系统、新版任务、新版道具，全新的体验召唤来一大批全新玩家。经过一段时间努力，大多数玩家已经轻松完成了新手引导。然而此时升级经验大幅增加，升级道路开始变得艰辛。路漫漫其修远兮，其实中等级长路上有各种独具特色的升级方式，闲话少说，我们这就去看看。

51级～60级 痛并快乐着的新阶段

刚踏入中等级，比较主流的升级方案还是组五人队伍刷野怪，游戏现在推出了“春式道具”，双倍经验和快速遇敌，满敌刷怪的状态效果延长到了四小时。不过许多MM并不喜欢枯燥的自动战斗，这时候每天的日常任务已然是最划算的经验来源。师门任务虽然要求提高了，不过远程逛店和新推出的商铺系统，让你可以即时买到所需物品和宠物，连抓宠这样繁琐的过程都可以省略。

同时爱情妖精的10倍经验几率大大提高，一轮任务拿两三次10倍是稀松平常的事情。商盟任务和猫头鹰任务，也是稳赚不赔的买卖，许多MM对于做这些日常任务的热情，远高于刷黑名单。每周1、2、3、4晚上的保卫森林活动，经验丰富，还有不少令人欣喜的额外奖励，当玩家得到这些幸运奖励，系统将会全线通报，让你感受上新闻的骄傲。

而等级超过50级，玩家可以组队完成商盟牧场任务。商盟主席・卡特耶夫会引导玩家前往牧场寻找牧场主喜德（疯狂牧场38，18），原来牧场里来了三个专门恶作剧的捣蛋鬼，经常将放牧出去的羊群赶回来，喜德先生想请你给他们点教训，他们依次是高度近视的兔子弓箭手、自以为是的蓝面野猪、捣蛋之王鼻涕熊。替喜德先生教训了那三个爱捣蛋的家伙，就可以获得大量金钱、经验、装备、制造卷轴。

61级～70级 精彩新篇章的开始

到了63级，新一轮的小美人鱼主线任务又解开了新的篇章。在宝石罗盘的帮助下，海龟博士发现了乌苏拉的巢穴，川顿国王准备集合大军，一举铲除邪恶势力。当然，你也要为海底世界出一份力！经历了与水母管家、食人魔鱼哈尔等几场恶战后，终于见到了乌苏拉。狡猾的乌苏拉用尽浑身解数，派出法术攻击高强的手下阻挡你。63级的主线任务难度更大了，建议与单体攻击强力的贵族剑士和擅长补给的人族圣女一同组队前往，胜算更高。

除童话主线任务，在这一阶段的传统升级之道中，最受推崇的是黑名单任务。60级前耗费心力点的群秒技能在此时大放异彩，带上一头秒三法宠，组个配置合适的五人团，平均两回合结束战斗，黑名单的升级是非常迅速的。周六的封魔者活动活动，和周天的帮派竞赛活动，不但能够获取不菲的经验奖励，更能获得藏宝图、高级宝石、幻光泉水等额外奖励。

71级～80级

“挑战领主”是《梦幻迪士尼》世界中衡量守护者实力的重要考验之一，所有角色等级≥30级的守护者都能前往指定的冒险世界，通过“挑战领主”证明自我、获取相应等级的挑战证明书后，即可通往下一关冒险。

在玩家接受了“挑战领主”任务后，系统将每隔一个小时在各大冒险区域刷出一位传说中的领主。据官方网站近期更新的资料显示：1级领主将在每小时第10分钟出现在听风高地，玩家可在指定时间前往，战胜“舞河马”，领取相应的奖励，获得通往下一级挑战地的“通关证书”。

挑战领主和挑战巨龙的奖励也十分可观，当然难度也十分大，想要用轻松的方式获得同等丰富的奖励和经验，爱心任务链是最好的选择。所有60级以上的玩家都可以接手爱心任务链，这是一个由一系列小任务组成的任务链，每一次小任务的完成都能得到一定奖励，除大量经验外更有制造卷轴、精铁之星等。任务的内容基本上是找人，找东西，战斗，捕捉等简单内容。

这一阶段中，导师、矿山、牧场等日常任务的难度增大许多，所以猫头鹰任务和每日运气这样白送经验和银票的任务便更加让人爱不释手。公会跑商的经验高的让人咋舌，同时还有现金和储备金双重奖励，右键点击公会金契，完整的GPRS导航让你毫无后顾之忧，即使在和朋友喝茶聊天看电影，也完全不用担心会跑错地点。


刚踏入中等级，比较主流的升级方案还是组五人队伍刷野怪


每日必做的商盟任务也为玩家送出高额经验以及金币奖励


小美人鱼主线任务


定期举行的封魔任务

头条新闻

《梦想帝王》开放历史名将，组建新“五虎将”



多益表示，有端策略网页游戏《梦想帝王》正在火爆公测中，随着游戏进行，玩家最关注的历史名将也已一一开放，赵云、项羽、吕布，历朝谋臣勇士随你点，组建自己的“五虎将”，称王称霸横扫天下。

说起“五虎将”，大家最熟悉的莫过于三国时期的关羽、张飞、赵云、马超、黄忠了。在《梦想帝王》中，当然可以见到他们的身影，不过三国时代能人贤士奇多，孙权依仗张昭、陆逊固守江东，刘备得诸葛亮、关张赵之助雄踞汉中，曹操手下更有张辽、许褚、夏侯渊等数不清的人才。金山多益对此指出，这些谋臣悍将，在《梦想帝王》中玩家都能拥有，就连曹操都有可能听命于玩家。多益表示，除了三国英雄，玩家还可以携各朝精英穿梭于乱世。《梦想帝王》打破时空界限，将从秦到清的各大朝代架空于乱世之中，所以历朝名臣名将，玩家都可能拥有。有蒙恬统帅三军，可像秦始皇一样坐拥江山美人；有薛仁贵征南讨北，唐太宗四方来朝便也不及；有多尔衮逐鹿中原，普天之下尽是国土臣民。

《神武》不删档封测开启



多益最新免费回合制网游《神武》开启不删档封测。多益表示，玩家一进入游戏，便能直接感受到《神武》的独特，打怪不枯燥，做各种任务可以快速升级。尤其是“宝宝吃宝宝”的宠物系统，能给玩家带来独特的“合体”体验，轻松打造出令人惊叹的极品宠物。当然还有各种各样的排行榜，为大家创造了一个展示实力，广交天下英雄的平台。

多益介绍，《神武》每天都会给玩家带来各种好玩奖多的活动。“生存大挑战”是一场火花四溅的PK赛，自由组队，3分钟配对PK，战胜战败都有奖，还能拿特殊称谓“冒险王”。如果穿越时空之门，走进“通天神殿”，还能挑战各路妖魔“精英”，战胜终极Boss“百眼魔君”，便有一堆宝箱赠送。实力不强的玩家，也可以去玩一场“招财进宝”，这里没有等级难度，只要看得清楚射得准，巨额经验和大量宝物一样轻松获得。

《梦想世界》“我要过暑假”



多益表示，酷暑将至，《梦想世界》推出最新一期暑期活动——我要过暑假。包括神探侠侣、恋爱物语、越夜越快乐等多个活动。

多益介绍，恋爱物语和神探侠侣是《梦想世界》专门为暑期打造的夏日活动，前者轻松休闲，包括“蜂窝A计划”、“夏日追击令”和“萤火虫之夜”，有助于单身玩家寻找游戏中的异性伴侣，也适合情侣回味初恋时光。而“神探侠侣”则包括“宝藏总动员”、“深海潜水”和“智力闯关”三大活动，其中“宝藏总动员”是将扫雷和战斗结合的全新玩法，无论是不是情侣，都可以畅享新活动的乐趣。

月评

虚拟完美

小时候玩《三国志》，开始喜欢按照真实历史进行，后来就喜欢按照自己的喜好改写历史，那个谁，必须死！那个谁，可以活！就这样打造一个我心目中的完美三国。

《梦想帝王》的一些设定其实就有些类似。那些历史上美酒豪饮的好汉或枭雄，摇曳生姿的少女或……少女，对我们来说必然是缘悭一面，现在则可以在游戏中将他们纳人麾下或者……怀中，做一次完美帝王。

有时我会想，虽然有残缺美这种美学意义上的存在，不过对你我这般凡夫俗子来说，大部分人还是喜欢追求个“完美”。比如不伤血通关、女主角全攻略、宝物全收、地图120%、完美存档、完美汉化、完美下载包……又如同穿越小说，女人是要全部被拿下的，猛将是要全部被折服的，谋士是要全部被吸纳的。总之我们都喜欢完美——或者说是一种尽在掌握、全盘皆胜的控制欲。在我们的意淫史上，“梦回唐朝”这种向往一直是主要流派，普天之下莫非王土的完美理想其实就藏在你我心底。这没什么不好，人类嘛，本就该这样。

不过现实中迎接我们的大都是账单、房租、女友的抱怨、父母的指摘、老师的咆哮、同学的挤兑，别说和赵云谈心与关羽饮酒这种事毫无可能，你想去吃买一瓶好酒都得考虑一下钱包。所以完美对大部分人来说只存在于天涯的炫耀贴。

还好有游戏。

游戏最大的特点就是虚拟，在这里你如同上帝，于是你说“要有光”，于是我们在游戏中虚拟完美。我想这就是电子游戏为什么长盛不衰的原因，它能提供给我们一次完成“完美”的契机。

当然，对于网络游戏来说，是“没有最美只有更美”的，因为这个虚拟世界不由你来把控。所以千万不要过于执着，得到固然好，失去亦无碍。我是说，偶尔停下来，好好想想，你追求的到底是你的完美，还是别人的。

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 蛋蛋

《梦想世界》师徒勇闯八绝阵

对于刚刚进入《梦想世界》的新玩家来说，在游戏过程中总会遇到一些问题，例如怎么练级、怎么做任务、怎么选装备等等，如果能有人从旁教导，指点一二，游戏体验会更加顺畅。“师徒系统”正是为此开放。

初级玩家可以拜高级玩家为师，作为师父的高级玩家，需要担负起教导徒弟的责任，使其能够快速成长起来，师徒任务就是一个很好的途径，不仅可以获得经验、物品的奖励，还有机会获得梦想企鹅作为徒弟的宠物，在做任务的过程中也增加的师徒的感情。师徒任务奖励有哪些？做任务需要注意哪些问题？笔者今天就为大家简要介绍一下师徒任务。

师徒任务的奖励对于新人玩家来说是非常丰厚的，主要有宠物心得、现金、战斗技能抵用金、魔兽要诀、还童丹，飞行旗补充包，低级重造精华、二级如意宝石包、修炼宝箱钥匙、宝箱钥匙、变异梦想企鹅、聪灵果等等。每一个都是刚进入《梦想世界》的新人最需要的：宝箱钥匙可以开启宝箱获取奖励；变异梦想企鹅更是师徒任务的特产，是新人行走江湖的好帮手，也是师父送给徒弟的绝好礼物；聪灵果可以快速提高新人的修炼经验。总的来说，师徒任务的奖励非常诱人，成为了很多玩家每天必做的任务之一。

下面笔者就结合自身经验，给大家提出一些任务的建议，希望每位新玩家都能顺利出师，老玩家也能桃李满天下。

任务流程

任务需要4人以上队伍，如果全队都是VIP，则完成任务后有一定几率多获得一次物品。队伍配置比较简单，只要带上自己的徒弟，有一个复活的职业就可以了。

师徒任务八绝阵，只要通过五个考验就可以通关。进去之后会显示每个门的位置，然后NPC名字消失，做随机移动，等他们停止后就可以进入战斗了。

每个门的战斗都有各自的特点，但是难度都不是太大，笔者在此不再赘述。但是唯一需要提到的是，开门的难度非常大，法术攻击伤害很高，小号无法防御，而且还有幻影蜘蛛捣乱。所以在NPC移动的时候，注意一下开门的位置，不要去点就可以了。

任务总结

有的人说：门的位置如果按顺序打下去，出宝物妖怪的几率会提高（在此解释下宝物妖怪的意思：顾名思义就是击败会出现宝物的妖怪），但是经过我多次刷师徒的经验来看，出宝物妖怪纯粹是看个人的人品，跟顺序没什么关系。所以没必要按照顺序打下去。按照顺序比较浪费时间啦，本人不太赞成。

如果每天花上两个小时刷下师徒任务，那么你最少可以拿到一个聪灵果，比起跟全区高级玩家一起争抢那仅有的天兵、天魔来说，这个算是比较方便的了。在刷师徒的任务中，还有一定几率出现变异企鹅，漂亮的外表，优秀的资质技能是新玩家的最爱，如果老玩家得到，也可以用来送给徒弟，它们非常适合新玩家携带。

作为一个非RMB玩家，多做一些师徒任务，也可以赚到很多银子以及商城物品，节省资金。当然，刷师徒任务需要的是耐心与时间，适合收益多、实力中等的玩家。

最后说下本人最近几次在师徒任务中得到的一些物品：两小时的任务，运气好时候可以拿到变异企鹅，有时甚至会得到带有特殊技能的企鹅。还拿到过高级兽诀比如：高连兽诀（自己用来打宝宝，按市场价130万，这样就为自己省了130万啦）、高神兽诀等。师徒任务中最吸引眼球的则是宝箱钥匙，两小时的师徒基本可以拿到2把宝箱钥匙，那么你就可以去开宝箱，如果开到只可爱的神兽的话，那不就是发大了，比起世界贡献拍卖高额的价格来说，这可真是天上掉下的一块大馅饼啊。

师徒任务确实是低级任务中的一张王牌，希望师徒任务在以后的更新中有更多利于玩家的设置，也祝愿大家能在师徒任务里得到自己最需要的东西。


师徒八绝阵



师徒之杜门



师徒之惊门



师徒之生门

梦想帝王
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 蜜桃姐

酣战不停《梦想帝王》名将系统基础

与其他策略游戏一样，将领是《梦想帝王》的战斗核心，一个好的战斗将领能让你攻城掠地无往而不利，一个好的内政人才也可以使你发展更加迅速。而名将系统是获得理想人才的最佳途径，名将不仅属性卓越，其史实性和唯一性，也是受到追捧的重要原因。

根据目前官方放出的资料推测，梦想帝王的名将总共有12批，开服以后陆续开放。大体上是越晚出现的名将越厉害，但是也有一些名将在本批中出类拔萃，甚至远超后面出现的名将，比如封测时人气极高的名将吕布，虽然第9批就出现了，但是拉风程度和实际属性并不比后面几批出现的将领逊色多少。下面大致分享下关于将领的选择和抓捕的小技巧。

将领选择

点击酒馆的名将录，可以看到将领的属性，在没有详细打探时，将领的属性显示是模糊的，范围如下：

低：0～50
一般：50～60
略高：60～70
较高：70～80
高：80～90
极高：90～100
统率属性不在上面这一列中。

帝王招降名将除了常规珠宝外，有些将领还需要夜明珠。夜明珠除了运气好国王抽奖时可以获得外，主要途径是花RMB购买。而收服名将是否需要夜明珠，是由三围决定的，三围=武力+智力+魄力。

因为统率和内政并不在判断的行列，所以赵括、李自成、刘禅，这种看似垃圾的名将，由于其统率值较高，整体战斗属性都被拉起来，相比较而言性价比是非常高的。还有就是内政将，他们的名将优势也是非常明显的。内政将既要保证内政的出色，清廉也是越高越好，而酒馆中很难刷到二者都令人非常满意的将领，而名将的清廉普遍都较高，选一个内政高、清廉高的，并非难事。像曹植这种，内政清廉都非常好，三围却不高，不需要夜明珠即能招到，是非常划算的。

关于三围和夜明珠的关系如下：
三围215以下，不需要夜明珠
215-230，10个夜明珠
230-245，20个夜明珠
245-260，40个夜明珠
260-275，60个夜明珠
275以上，80个夜明珠

但是另一方面，3围并不能完全决定一个将领的好坏。比如唐伯虎，需要60个夜明珠，但是实际实力可能还不如一些40个夜明珠的将领，因为他统率不高而且属性平均。其实即使三围完全一样，统率一样，将领之间也是有差距的。比如吕布，三围只有246，但是武力100，魄力94，完全可以跟关羽，赵云等12阶名将抗衡，智力52，只要不是碰到智将就是一个标准12阶名将。同样的，2阶名将吴用，99智力，87魄力，碰到郭嘉等260多三围的将领，也不见得逊色多少，但是只需要20个夜明珠就能招到，而且是开服前期就会开放，可谓是性价比超高的名将。

所以抓名将一定要根据自己的发展路线和特色，选择最合适的名将。比如你是标准的骑兵控，非常喜欢闪电战术，那么我推荐你带去抓一些骑兵，并且武力魄力都比较高，智力越低越好的将领。像前期的：秦明、颜良、文丑，或者如萧摩柯这种只需要10个夜明珠，但是也有96武力、80魄力的将领，中后期可以选择吕布、董卓这样的。因为骑兵出手速度快，武力一定不能低，同样他是近战兵种，远程回合无法攻击，所以防御也一定不能太低。有了这种将领科技上偏向攻势阵型的骑术，即使只用低级兵种轻骑兵，也可以与重甲兵之流硬撼。


曹操的各项属性都极高


城外良田万顷


大侠来消灭绿林土匪咯


帝王从孤城起家

如果你对速度要求不是很高，喜欢以较低损失取得比较完美的战绩，那么非常推荐智力超高，魄力不低，武力越低越好的将领，比如吴用、朱武、于吉、甘罗等等。因为智力型将领的攻击主要在计谋上，所以武力的性价比就相对较低，而魄力可以降低自己的损失，可以说是非常牛X的战术，而且这种将领具体带什么兵种，完全可以根据战况而定。

相比较而言一些属性非常平庸的将领，我不是非常推荐，如唐伯虎、祝龙等，虽然说三围中每个属性都是多多益善，但是对于一个武将，一点武力的效果明显是高于一点智力的，因为智力只是在碰到智将的时候有一点防御作用。同样的，智将的智力和魄力的作用也是高于武力的。至于魄力将，虽然在对付远程兵种上有奇效，但是本身并没有特别优秀的输出手段，所以如果要练魄力将，最好是兼顾武力。

抓将的一些小技巧

很多人说，抓名将就是砸钱，没错，有钱抓名将确实有着极大的优势，但是掌握一些小技巧，绝对可以让你抓名将省钱省力，胜人一筹。

寻找目标，有的放矢

上面已经细解说过如何选择适合自己的名将，翻看名将录后，最好多找几个目标，不要为一颗树放弃一片森林。找到目标后，不要急着打探详情（除非钱多，完全不在乎一块钱一次的打探费用），去市井传闻中，搜索一下自己要抓的名将，看看都在哪个州，如果刚好有在本州的，优先抓捕，可以省你不少迁城令的钱。

天时地利，缺一不可

时间的选择上，名将一般都是6点开，这是一个非常郁闷的时间，因为七点开始将领抓捕的成功率是翻倍的，在6点到7点这个纠结的时间里，你会一直徘徊在抓与不抓之间。这里我就建议，经济承受能力比较强悍的玩家，目标又是热门将领的，不要犹豫，只要你信春哥，信凤姐，心中反复吟唱《狮子座》，有时候，秒抓就是这么简单！至于经济承受能力相对较低的玩家，可以先选择几个在本州的，野地等级又不是很高，损失相对较少的将领，稍微热身一下。在6点50几分开始的时候，如果心仪的名将还没有被其他主公诱拐，就可以出动了，千万不要傻傻的等到7点再开抓，算成功率是以战斗结束的时间判断的。

还有抓捕名将，最优兵种一定是轻骑兵，时间就是金钱，这是至理名言，特别是竞争激烈的名将，一定是手快有，手慢无。还有，如果在名将开放时，你兵力不是非常充足，建议起飞前，先看下目标野地等级，如果野地等级过高，建议放弃，转其他目标，过几分钟回头看一下被打飞了没。

至于迁城，这里也是非常有技巧的。抓捕名将，千万不要一个城池飞出去抓，因为部队返回的时候需要时间，而在这段时间内，是无法迁城，除非你使用价格昂贵的计谋：走为上。一般最少要准备2支部队以上，一个城放一只，迁城的时候，抓将的时候第一个城先飞。如果离目标很近就去抓，如果比较远，第2个城池再飞过去。如果第2个城还是过远，这个时候在选择上就要注意，靠近地图中间位置的城不要飞。选择比较偏远的那个城池起飞，因为名将被打跑后，用概率学分析，离中间近的可能性更高。

另外如果某些名将飞到一些很角落的地方，这个时候千万不要盲目的浪费迁城令，因为你飞到边上的概率很低，同样，别人飞到边上的概率也是非常低的，在地图中间附近的城池，可以用计谋假道伐虢过去抓捕，或者拼运气，等待别人将其打飞。千万不要失去理智，头脑一晕，结果……本山大叔说过：人生最悲剧的是，将没抓到，钱没了。这里强调一句最悲剧的其实是：将抓到了，没钱招降。

总的来说，抓捕名将一定要量力而行，根据自己的实际承受能力选择合适的名将。至于七擒七纵这个设置，我觉得心理承受能力不好，有心脏病高血压等的玩家不要轻易尝试，老人、儿童请在家人陪同下尝试。纠结程度超乎你的想象，特别是热门将领，使用七擒七纵成功抓捕，基本上可以跟女娲造人、盘古开天辟地并称为中国三大神话……好了，最后祝所有《梦想帝王》的玩家，人人有名将，抓将都是一次成功。


唐伯虎属性平均


精美的副本地图


救人侠士


千军万马，酣战不停


宋江也可以是你的名将


孙尚香为你效忠

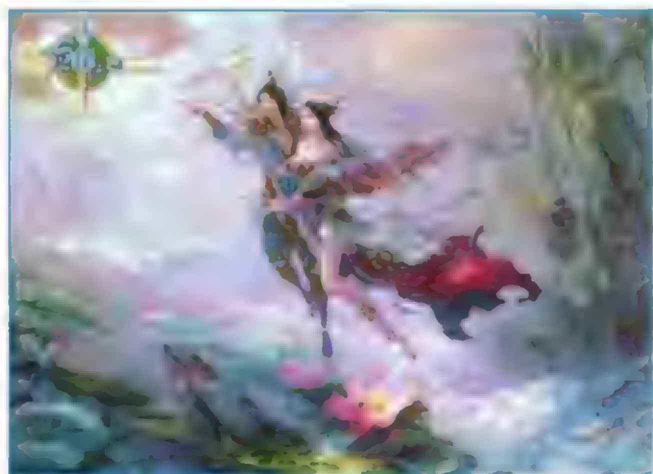
头条新闻

《刀剑英雄》年度资料片“战王之王”8月上线



搜狐畅游旗下武侠竞技网游《刀剑英雄》将于8月下旬推出年度资料片“战王之王”。畅游表示，《刀剑英雄》此次以打造“国内第一武侠竞技网游”为目标，将开放全新升级后的跨服挑战区“新斗神坛”以及众多玩家期待已久的高级转生擂台，还将推出考验玩家PvP实力的副本“密林求生”，而为喜欢PvP的玩家量身打造的小团体“斗牛”式竞技场也同样令人期待。海报上的宣传语“你不是一个人在战斗”，正是《刀剑英雄》“战王之王”在今夏要给广大玩家带来的终极竞技理念。畅游指出，除此之外，“战王之王”大幅度优化了新手阶段，提升了新人升级的速度，目的就是为了面向更多喜欢武侠和竞技的玩家。

《剑仙》研发接近尾声



畅游表示，2D仙战网游《剑仙》研发已接近尾声。经过之前的修真测试，游戏将继续坚持仙侠文化主题，主打万仙大战PvP玩法。除优秀的画面、无障碍飞行系统外，还有“诛仙灭魔”双向技能成长系统与自由度极大的装备DIY玩法。《剑仙》8月正式进入内测阶段，更多修仙特色内容即将上线。

《中华英雄》第三季度更新



畅游表示，由搜狐畅游倾力打造的2010年次世代武侠网游大作《中华英雄》自公测开放以来，受到广大的玩家和众多大型网游公会的热烈追捧和支持，服务器持续爆满加开。游戏具备独特的现代武侠世界观，细腻而华丽的画面，真实的IMAX电影级副本，和超流畅的动态PK战斗系统。

畅游介绍，《中华英雄》将于第三季度迎来振奋人心的重大更新，大量的全新元素将在此次更新中投放，将为玩家带来前所未有的新内容与特色玩法。

《天龙八部2》第二章

继第一章“慕容世家”后，《天龙八部2》开启第二章“天机奇缘”。畅游表示，第二章提供带来双人动作系统，满足想与爱侣相拥私语，或同挚友切磋的玩家，更新全新季节时装“赤血玄凤”和熊猫坐骑。神秘的“天机九宫盒”落入民间，九种连环任务将随缘开启，助玩家探天机获良缘，收获大把经验。

聊天系统同时全面换代，酷比QQ的好友系统让沟通更无界，贴心的群聊设置，还能随时窗口最小化，玩家熟悉的功能统统内置，并提供全新表情包“蛋蛋”系列。

活动

比赛

我从小就很排斥“比赛”这种东西。一开始我以为我是害怕输，后来发现以我的厚脸皮对此完全免疫，后来我又觉得可能因为我懒，不想付出努力，似乎也不是，学吉他时我真是出了好几膀子力气。之后我发现，我就是讨厌“比赛”这个东西本身，你说干嘛非要比个高低呢？几乎所有带有比赛性质的东西我都先天排斥，所以我现在是个体育盲。

后来随着年龄增长，我发现我才是异端，大部分人都喜欢没事比一比，从最简单的掰腕子，到非常无聊的大胃王，以至于十分低俗的比比谁的个头高，于是我顿悟了，人类这种生物天生就是好斗，我也不例外，只不过可能我是喜欢斗我自己，这真惨。

越来越多PK网游的出现证明了我的推断，不管怎么PK，是打出花来还是打出脑浆来，反正只要是PK，这游戏就有人玩。这次《刀剑英雄》更是如此，直接“战王之王”，透着浓浓的比赛味道。

所以争斗是一种必然，不过为了不至于自我毁灭，人类给争斗加上了一些规矩，于是变成了“竞技”。

玩过WoW的读者应该知道，WoW的“比赛”理念是努力营造一个相对公平且公开的环境，人数、技能、胜利条件等都有约束，尽管你可能打出真火或者十分沮丧，但那只是你个人原因，与这些机制无关，这也是目前大部分欧美游戏对游戏中PvP的理念。

国产作品现在也正逐渐往这方面靠拢，但依然不敢彻底抛开“随性乱杀”这种事，虽然有配套的惩罚机制，但明显是杯水车薪。所以我认为大家就是喜欢恶意PK，不管哪国人，都是一个样，不恶意就不快乐，加上规矩什么的，就不够爽快了嘛。就好像WoW里不也一样会蹲复活点杀到你下线吗，所以这与游戏无关，与人有关。

这便是我对末世感兴趣的原因，给恶意PK增加一点条条框框便称为竞技，这与给人类社会加一点法律道德便称为文明非常相似，假如有一天失去了条条框框，失去了道德法律，会怎样呢？

哎呀真是期待。

天龙八部2
●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部2》也爱“蒸包子”

对于很多江湖大虾来说，我就是一个异类。我身为江湖中人，父母都是武林世家，自己却不喜武学，这让许多人难以理解。更让他们觉得不可思议的是，我三天两头往厨房跑，没日没夜地守在大锅前研究菜品哲学。

父母那些亲朋好友无不扼腕叹息：多好的一个娃，多好的一个武侠胚子，就这样把自己给废了！

我觉得那些老前辈们是闲得没事做，自己的江湖地位被后起之秀们抢占，却又找不到发泄的地方，只有对我这个小虾米说三道四。我就不喜欢练武，就喜欢做厨司，不可以吗？三百六十五行，行行出状元！凭啥要我像他们一样，拿把西瓜刀打打杀杀，还美其名曰：这就是江湖，我呸！

厨司怎么了？有句广告词听过没？“厨司，高新职业！厨司，永不失业！”听听，这话多拉风！再说了，你功夫再高，也怕菜刀啊！所以，我坚持自己的理想，绝不放弃伟大的厨房事业。

终于，我的坚持有了回报。听隔壁家的二丫说，苏州“非著名”人士梁道士正在组织一场声势浩大的蒸包子活动。活动时间从2010年7月15日开始，只要修为在20级以上的江湖中人，均可前往梁道士处报名。为了吸引更多武林人士的眼球，梁道士亲自将此次活动命名为“功夫蒸包”。

我决心参加这个活动，用实际行动回击别人的质疑。因为活动与“功夫”二字沾边，所以父母并没有阻止我的行动。没准儿他们以为是这活动是依靠武功来蒸包子呢。

我与二丫结伴而行，来到了苏州，找到了梁道士，却被告知需要4人组队，才可报名。好在前来蒸包子的人络绎不绝，我和二丫很快就找到了另外两个厨司爱好者：三炮与四喜。

队伍组好后，我找梁道士报了名，得到了一个造型可爱的美味蒸笼。“拿上它，去一个空旷的地方蒸包子吧！”梁道士叮嘱道。

急不可待的我将队伍带到了一处空旷地带，然后摆放好美味蒸笼。这时，耳边传来了梁道士的话语：“本次活动为你们准备了灌汤包、豆沙包、大憨包三种包子。当你们的队长摆放好蒸笼后，每一个人都随机获得了其中一种包子。”

梁道士是用传音入密在指引我们。听闻此言，我们纷纷打开自己的包裹行囊，三炮那家伙连自己的鞋子都翻了个底朝天，然后傻乎乎地望着我笑道：“嘿嘿，我怎么看不见自己得到的包子！”

“你们着什么急啊！”梁道士的语气有些哭笑不得，“你们分到的包子并不在自己身上，而是藏在蒸笼中。你们无法知道自己得到了什么包子。不过，你们可以通过美味蒸笼，看到其他人分得的包子。这个活动的玄妙之处就在这里：你们必须通过自己的判断、分析，决定蒸掉哪种包子。如果谁的包子被蒸掉，那么他就是本次活动的失败者，会受到惩罚——变身成一只憨呼呼的‘大蒸包’。”

梁道士顿了顿，继续说道：“由队长开始，选择要蒸掉的包子；第二名队员有一次‘不同意’的机会，如果选择‘不同意’，则需要第二名队员选出新对象；接着第三名队员上……依此类推，直到你们所有队员都同意蒸掉某包子，那么该包子就会被蒸掉。每个队员，选择‘不同意’的机会只有一次哦，所以要考虑清楚后再使用。这是个排解大家烦恼的趣味活动，所以活动结束后，每个人都会得到修为值奖励。”

……

我还以为是比试蒸包子的厨艺呢，没想到是这样的活动。不过，听上去似乎很好玩，这个活动考验了队员们的思维能力、判断分析能力。虽然不如做菜那么有趣，但比打打杀杀有技术含量多了！看着身边跃跃欲试的几位队友，我大喝一声，冲向美味蒸笼……



可怜的包子们正在忍受蒸笼的“折磨”


咱是一名厨艺爱好者，这是咱随身携带的多功能厨具


在梁道士那里领取蒸包子任务


哇！好多人呀！他们都是来蒸包子的么？


哈哈，有人受到了惩罚，变身为包子了

大话水浒
●制作：火石软件●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：公测
●官方网站：http://dhsh.changyou.com/

■成都 阿鱼

糖果味的，《大话水浒》首部资料片

《大话水浒》终于迎来首部资料片“糖果奇兵”，这次带着“甜味”的更新为玩家带来一个“甜蜜”副本，名字便叫做“糖果幽径”，当然啦，别忘了“奇兵”二字，这里的“棒棒糖”可不是随便就能吃到的哟。新资料片同时还包括幸运系统、星将套装、新坐骑、新召唤兽等全新内容。



糖果幽径有多“糖果”？

听名字就感觉这应该是个挺“童话”的副本，果不其然，副本里到处都是一种叫做“棒棒糖”的小妖，虽然名字可爱，可不代表就没有危险。棒棒糖会根据心情变换颜色，最终会变成一种有攻击倾向的糖果小妖，糖果小妖则会不分青红皂白的攻击接近的人，听说糖果幽径的中心点还有一只“七彩糖王”（糖王一定会很甜吧……），应天府一对兄妹唐小白和唐小黑无意间进入过糖果幽径，并掌握了进入该地点的方法，如果玩家也想进入糖果幽径一探究竟的话，便找到唐小白询问一下吧！

剥开糖纸，开吃！

每个玩家每天可以免费参加一次副本，不过如果购买入场券道具“精致的糖果盒”，便可以再参加五次。第一次进入副本为免费，以后每次进入副本都要消耗一定数量的“精致的糖果盒”，数量分别为第二次1个、第三次2个，以此类推。

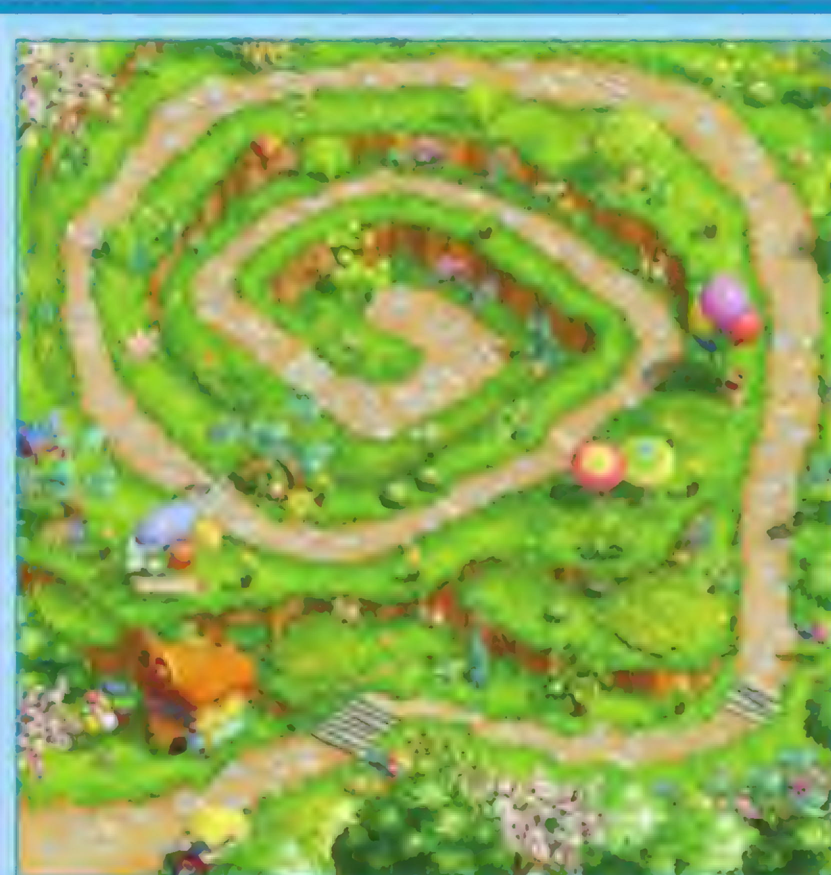
糖果幽径里共有10个棒棒糖，必须按照1～10的顺序进行，打败一个后，下一个才会出现。10个棒棒糖均被你“吃掉”后，最终Boss“七彩糖王”便会登场。如果你实力强劲，把糖王都能“吃掉”，就会获得一个特殊增益效果“糖果杀手”，可以在当天再次进入副本击杀怪物时获得额外经验加成。

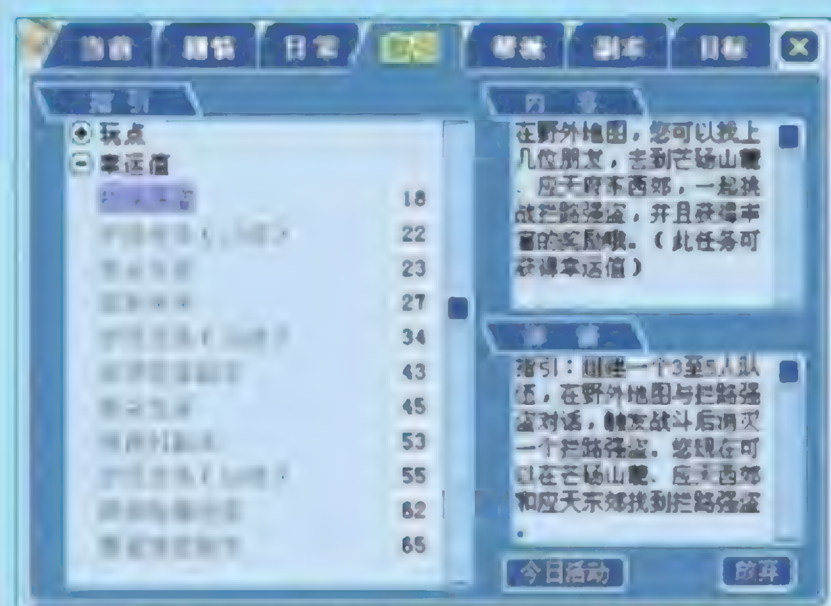
“幸运”糖果

新资料片加入了“幸运系统”，你知道，好运气这种东西其实比“糖果”还要甜蜜……

《大话水浒》中玩家有“幸运值”这个属性，目前直接和幸运值挂钩的就是护送任务，完成护送任务时，角色当前幸运值越高，所获得金钱奖励越高。最近应天府的神算子也推出了幸运抽奖活动，每个玩家每天可以进行一次幸运抽奖，有机会赢取惊喜奖励，在参与抽奖之后，可以获得经验值奖励，同时还能获得一个提升角色属性的增益状态。

至于幸运值的获得，在30～149级期间，游戏中的很多组队活动和玩点都能够提升角色的幸运值，比如拦路强盗、回到未来、商会任务等等。任务界面的玩法指引中，新增一个“幸运值”分类，列出所有关于幸运值的获得方式，玩家也可以在神算子和郭志处查询当前幸运值和其相关规则。


新副本“糖果幽径”



玩家可在游戏中的玩法指引里查询幸运值相关信息



新召唤兽——棒棒糖，100级可进阶为七彩糖王

中华英雄

●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhyx.changyou.com/

■成都 阿鱼

《中华英雄》“人虫”大战

居住在死林的人们从没有遭受过如此大难！虫子，漫山遍野的虫子闯进了这个宁静的小村庄，无数村民惨遭迫害。猖獗而残忍的虫子令人们异常愤怒，唐人街义士菁菁姑娘曾招募了数批人马，攻入死林，对付这群虫子。

但虫子们不惧任何化学攻击，拥有异常强大的战斗力。只有依靠更强大的武力才能将其消灭。这群虫子的首领是一只巨大的异变虫后，虫后的攻击力与防御力极高，还能吸收生命能量恢复自身气血。最可怕的是，当它生命值较低时，攻击力会暴增，用那双锋利的爪子，将对手撕碎。虫后身边还会不断涌现出护卫，向威胁虫后的人发动攻击。结局可想而知：菁菁姑娘派出的人，没有几个能够生还回来。

菁菁姑娘求援

绝望之中，菁菁姑娘想到了唐人街三大顶尖势力：中华楼、黑龙会、地狱门。也许只有他们，方能拯救这场危机。

唐人街东北处、中华楼右边围墙外，菁菁姑娘整日守候在那里，等待英雄的来临。在她的眼里，只有修为在72级以上、组队人数3人以上的讨伐队伍，才有资格进入死林除妖。鉴于虫后的攻击力较强，且身边有无数守卫。所以建议实力一般的挑战者最好将队伍组满，胜算会大一些。

破解虫子们的“车轮战”

与菁菁交谈后，她会把队伍送到死林。此时的死林，气氛与以往大不相同。人烟稀少、荒凉无比，空气间还弥漫着一股血腥味。就在不远处，尘烟滚滚，数不清的虫子挥舞着爪子，虎视眈眈地望着“入侵者”。

走过一座小桥，队伍将遭遇虫子们的先头部队，10多只虫子在此镇守。队员们一定要集中在一起，由剑圣弟子吸引虫子们的攻击力，血族弟子补血，其他队员施展各种攻击绝技。清理完这批虫子后，会遭遇虫子们的第一批援军。这批援军中还有变异虫王的身影。

此时，剑圣弟子应该挺身而上，吸引住虫王，减轻其他队员的压力。与此同时，刀皇弟子等生命值、防御力较高的队员，应及时补充剑圣弟子留下的空缺，挡住虫子们的攻击。这个过程，血族弟子一定要看好剑圣与刀皇的生命值，武宗、毒宗、枪神三人全力攻击。

消灭第一批援军后，虫子们的第二批援军接着到来，还是数只虫子与一只虫王。有了先前的战斗经验，相信大家应付起来就很轻松了。

连续消灭虫子们的几批援军后，虫后终于出现，在它身边是一群忠心耿耿、视死如归的虫族护卫。大家听菁菁说起过，虫后身边的护卫是打不完的；所以我们得擒贼先擒王，直取虫后首级。

直取虫后，消灭虫族

虫后被众多护卫保护着，大家不宜硬闯。建议寻找一个突破口，由剑圣弟子出马，将少数护卫与虫后吸引过来。然后剑圣弟子挡住虫后的攻击，刀皇或其他防御较高的队员对付护卫。血族插上补血法杖，并及时给队友补血，其他人集中火力猛攻虫后。这里大家要注意一下，施展群攻时，不要惊动其他未引来的虫族，避免让己方陷入苦战。

当虫后的生命值下降到一半后，它的攻击会逐渐增强。这时，血族弟子一定要照顾好抵挡虫后的队员，其他人全力攻击，尽量别让虫后有恢复气血的机会。只要队员们齐心协力、配合到位，击杀虫后只是时间问题。


将虫后吸引出来，单独击杀

消灭虫族后，讨伐队伍会获得虫后留下的宝箱，里面有锻造70级装备的上乘材料，唐人街的菁菁姑娘也会奖励队员们大量经验值，并送给大家一个3级宝箱。此外，在讨伐虫后的过程中，队员们也有一定几率获得上乘材料、高级装备、珍兽技能书等珍品。


唐人街美女菁菁姑娘最近很忧虑


嗜血成性的异变血虫们


攻击异变血虫王


霸气十足的虫后现身

头条新闻

《梦幻聊斋》首次技术封测结束



为期两周的《梦幻聊斋》首次技术封测于正式结束。麒麟表示，本次技术测试不是单纯提供娱乐体验服务，麒麟希望通过外部玩家参与测试更好地发现游戏需要改进的地方，协助开发组人员寻找游戏中存在的Bug、完善游戏版本被容，提升游戏的可玩性以及软硬件兼容性。首次技术封测测试内容包括：初级常规任务系统；初级常规活动玩法；初级战斗技能系统；初级生活技能系统；初级装备系统；初级帮派系统；初级宠物玩法；若干美术细节（包括界面）。

麒麟介绍，由于此次《梦幻聊斋》测试为技术封测，为此激活码发放对象是面向有游戏经验的玩家，比如各大公会推荐的精英成员，媒体推荐有丰富游戏经验的玩家以及各地区发掘出来的资深回合制玩家。此次技术封测只开一组服务器，测试服务器关闭后删除所有角色档案。

激情远征，雄霸天下



世界杯决赛期间及暑期期间，方正科技集团联合麒麟游戏及PHE恒光时代旗下新界风尚商贸共同推出“激情远征，雄霸天下”大型夏日主题回馈活动。为《成吉思汗》玩家推出特别定制的主题笔记本电脑——方正超高性价笔记本电脑，预装了《成吉思汗》游戏客户端和《成吉思汗》主题电脑桌面。

麒麟介绍，玩家参与活动，即可得到由麒麟游戏特别提供的价值5888元的成吉思汗游戏大礼包。礼包包括掌门牌、帮会召集令、天传水晶、还龙书、黄紫海蓝水银、灵魂印、乱世符等。

《成吉思汗》小尾羊草原之旅

《成吉思汗》与知名饮食品牌“小尾羊”联合答谢广大玩家和消费者，举办“小尾羊草原之旅”活动。参加《成吉思汗》线上“智力竞赛排行榜”活动的玩家，有机会获得“草原三日游”的机会。

麒麟介绍，“小尾羊草原之旅”活动以智力竞赛排行榜形式进行全服竞技，共计两周时间。活动第一周（7月12日~7月18日）与活动第二周（7月19日~7月25日）每天12：20和19：20参加“答题”活动可以获得答题积分。每周日23：00将统计《成吉思汗》全部公测服务器内参加“智力竞赛排行榜”积分最高的前10位成绩，每周智力竞赛排行榜全服积分最高的前10名的玩家获取的“小尾羊草原之旅”特别奖励。麒麟邀请了两周的排行榜优胜者，共计20位成绩优异的玩家一起去草原旅游。

月评

聚会

原先玩EQ时，每天都在关注相关一切消息，不过现在能记得的实在寥寥可数，其中之一便是一次EQ欧美玩家的线下聚会，那会儿国内网络还不够发达，网络聚会这种事更是少而又少，所以当我看到那些来自不同国家的玩家聚在同个城市，因为一款游戏而在一起喝酒聊天时，感觉非常不错，人与人之间的交往本就该如此多样吧。

抱着这样的信念，我十分重视网游中与别人的交流，不会因为这是虚拟世界便触碰下限，于是我交到一些很好的朋友，也参加过几次线下聚会，这些都给我留下了很好的回忆。我是说，你在天涯，我在海角，我们竟然可以相识，我们竟然还能见面，好吧不管对方是男是女，这件事都让我觉得美好。

这几年有关网游玩家聚会被蒙上一层ONS的暧昧颜色，不过我觉得这也没什么，与其扯起道德大旗高喊口号，不如告诉孩子该如何防范危险。更没必要因噎废食，视这种聚会如洪水猛兽……这简直太可笑了，就好像因为一次飞机事故便把飞机全部销毁一样，更何况还不是事故……

所以麒麟这次带玩家出去玩一圈虽然是个市场行为，但对于那些幸运玩家来说，免费玩上一圈，并且能认识几个跟你有共同爱好的家伙，我想并不是坏事，正如那句名言：技术部和策划部是不应该有隔阂的……P



聚会准则第253条：不要在万圣节“生化危机”Party上扮成弗雷迪

梦幻聊斋
●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：开发
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 红岸·暗花

《梦幻聊斋》各门派技能与加点

《梦幻聊斋》中各门派都有自己的门派秘籍，不断提升秘籍就能够习得更多门派技能。目前游戏中共有五个门派，分别是神机营、崂山观、安期岛、阴阳界和兰若寺，下面笔者就为大家分析一下各门派的加点与独门秘籍。



《梦幻聊斋》中人物包括5种属性，体质、耐力、力量、灵力和敏捷，其中体质影响角色血量和法力上限，耐力影响角色法防和物防，力量影响物功和命中，灵力影响法功和法力，敏捷影响速度和闪避。

神机营

建立在火系灵根之上的神机营，开山祖师是大力将军吴六一。此人生平奇特，未发达前只因饭量过大而沦为乞食之辈，后遇浙江查伊璜赏识，得以推荐从军始发达富贵。吴六一发达之后，知恩图报，另又建神机营以解天下孔武之人学习修炼无门之难。

神机营的人狂野不羁，拥有充沛的体力和强大的力量，熟悉各种武器的使用，掌握灵活的战斗技巧。神机营是最伟大的战士，天地间最勇猛的斗神。在斩妖伏魔时，都是冲在最前的英雄豪杰，不畏鬼神，以身化盾。所以行走江湖，神机营的弟子是最好的选择伙伴。

分析

神机营是一个物理攻击为主的门派，比较类似战士。那么肯定要注重力量，比较简单的加法是5点纯力，虽然成型之后相当厉害，但需要强力装备支持。4力1耐也是不错的加法，但是后期会显得速度过慢，所以也推荐4力1敏、3力1敏1耐的加法，虽然攻击力减少，但是速度的优势还是比较明显。

神机营有四大秘籍，火灵引、傲血决、雷霆决和金刚术。

火灵引包含了烈焰咒、电光火石、七劫戮杀。

烈焰咒能够提高物理攻击力，电光火石则是一个回门派技能，七劫戮杀能够物理攻击对方多个目标，最多4个目标，是个不折不扣的群攻技能。

傲血决则是神机营的招牌秘籍，包含了天雷护体、破釜沉舟和血战八方。

天雷护体能够提高火相性，破釜沉舟是个单体秒杀高输出技能，可以连续攻击对方单个目标3次，但是需要休息1回合。血战八方也是个群攻技能，可以同时攻击对方3个目标，攻击后同样也需要休息一回合。

雷霆决包含了九幽劫火、龙行健、毒炎咒。

九幽劫火能够提高物理防御。龙行健可以临时提高攻击、防御和速度，并且下回合的时候自动攻击选定的目标。毒炎咒则是物理攻击对方单个目标的时候有一定几率可以减少对方血量上限，是个PK时非常不错的技能。

金刚术包含铁牢律、火盾、怒焰红莲、断魂刺。

铁牢律能够增加金抗性，火盾是个增益技能，可以提高友方单个目标法术防御力，怒焰红莲则是可以提高友方多个目标的法术防御，最多6个目标，断魂刺是物理攻击对方单个目标，但是如果对怪物使用的话则会有一定几率使怪物混乱。

崂山观

建立在木系灵根之上的崂山观，开派宗师是崂山无名道士，立派于春秋末期。其时七国战乱，苦的却是三界众生，战火连绵，人鬼同哭。修炼有成的无名道士体量人间疾苦，遂建立崂山观，以安抚流离颠沛的苦难之人，并授以养生、护体、修仙等奇术异法。后传至元朝时，徐州奇侠佟客率领诸散修之人加入崂山派，并广聚三界的侠义之士，转以“斩妖除魔、维护众生”为教派宗旨。后弟子燕赤霞艺成下山，游历





四方，斩妖除魔以卫正道，被人称为活钟馗，崂山道士之威名从此远播于世。

再后来世间战乱四起，妖魔众生，祸害人间，崂山众多弟子以燕赤霞为楷模纷纷受命下山，以尽“卫护正道，斩妖除魔”之使命。

分析

崂山观是一个法术攻击为主的门派，加点方式自然偏重灵力更多，同样的也是可以加5灵力，但是个人并不推荐普通玩家。偏重法术的门派一般防御力会比较低，比较推荐4灵1耐的加法或者3灵1体1耐，如果喜欢抢先手的玩家可以选择适当加点敏捷。

在木系灵根之上的崂山观也有4样独门秘籍：木灵引、天衍诀、清音诀和乘霞术。

木灵引包含了技能木着、落叶归根、钟林毓秀。

木着能够提高法术攻击力，落叶归根同样是回门派技能，钟林毓秀是个法术群攻技能，可以攻击对方最多4个目标。

天衍诀，崂山观的招牌秘籍，包含了木生、疾风劲草、蝶飞花舞、天摇地动。

木生可以提高木相性，疾风劲草可以同时法术攻击2个目标，蝶飞花舞能够同时法术攻击最多5个目标，而天摇地动这个崂山观的终极攻击技能则可以同时攻击对方最多7个目标。

清音决包含了提高法术防御的如沐春风，单体法术攻击技能青竹刺，能够法术攻击对方所有目标并减少一定生命和法力的木矢怒。

乘霞术也包含了4个技能，提高土抗性的布香术，增益魔法菩提咒可以提高单个目标的法防，南华心经则是菩提咒的升级版可以同时提高6个目标的物防，灵犀指则可以解除并避免阴阳界的睡眠效果。



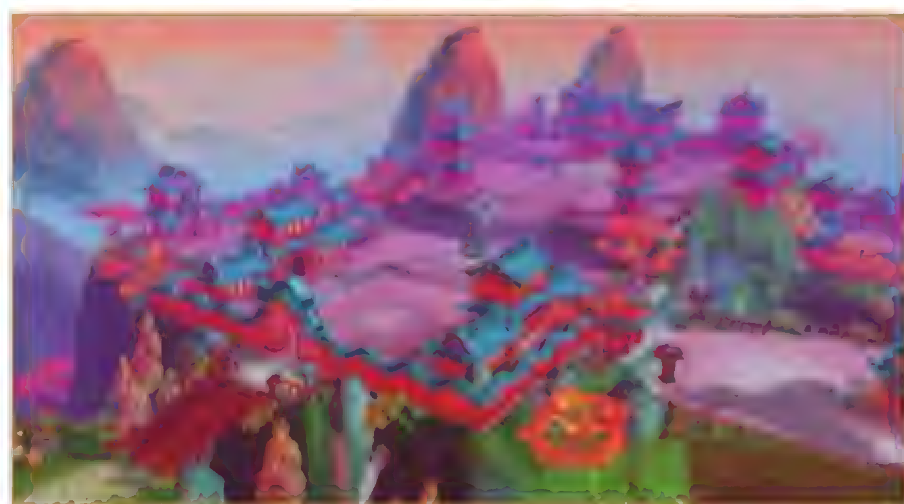












安期岛

建立在水系灵根之上的安期岛门派，已不能确知其创派的年代与创派祖师的姓名。现任掌门人安期生，据传已有六千岁之高龄，现今依然精神矍烁，道骨仙风。

安期岛得为世人所知，当归功于其岛拥有不死长生之药的传说。传言长安县人刘鸿训东游至海，安期生曾与相见，作三日三夜促膝长谈。刘生相辞之际安期生赠其先天玉液一杯，言可延寿百年。后刘生果身康体健，一百七十余岁时始无疾而终。

安期岛位于深海三千之渊，云雾缭绕，风涛汹涌，寻常之人不能靠近，人称“神仙岛”。岛上之人行事低调，很少出现在世人面前，世人多难以了解其本来面目。安期岛在世人心中虽神密莫测，然而却是斩妖除魔之辈的中坚砥柱。

分析

安期岛是个医生型的门派，技能主要以恢复为主，所以也没必要加力量之类的，但在以后群P中医生都是首要击杀对象，所以作为一个合格的医生不但要加好别人的血，自己的血耐也一定要高，推荐3体2耐，4体1耐的加点方法。

安期岛的四大秘籍大都以水冰系为主。

水灵引，其中包含的玉骨诀能提高物防和法防，万流归宗则能瞬间返回门派，怒海狂涛，法术攻击最多4个目标。

沧澜诀的技能就明显体现了安期岛这个医生门派的特点了，提高水相性的冰肌术。水灵光，可以恢复单个目标生命，江海凝光则可以同时恢复最多6个目标的生命。而终极恢复技能普渡众生更是可以恢复单个目标大量的生命，但是要注意的是会较低自己的防御能力，所以慎用啊。六道轮回则是个复活技能，非常重要的团体技能。更有可以吸收一定伤害的玄冰罩技能。

潜渊诀修炼的是更偏向于攻击的法术，提高法术攻击的寒冰咒。追星箭能够攻击对方单体并有几率多攻击一个目标。玄冰破，攻击对方单体并按伤害的一定比例减少法力。地冻天寒是安期岛的终极攻击法术，能够攻击对方最多3个目标，并且按伤害的一定比例减少法力。当然，潜渊诀也并不完全是攻击法术，碧海潮生则可以恢复最多3个目标的生命和生命上限。

玄冰术中的冰释神怡能够提高火抗性。医生除了恢复生命外当然也要学会治疗异常状态和使用增益法术，龙吞四海、凌波微步分别可以提高单体法术攻击和速度。而碧水滔天和雪转流云则是它们的升级版，可以同时提高最多6个目标的法术攻击和速度。寒浪咒和碎玉破冰可以驱散减益效果，碎玉破冰可以同时驱散最多6个目标。冰心诀则可以解除单体中毒效果并恢复一定的生命。





兰若寺

建立在金系灵根之上的兰若寺，无人能详细道明其由来。三界中修仙之士也只约略知道这个门派从横空出世到成为五大门派之一，不过用了两年的时间。兰若寺现任掌门人树姥姥，据传当年青春貌美之时，曾为情事所伤，从此遁入兰若寺，修习法术，后来便接替了前任掌门，大用杀伐，恩威并施，使兰若寺的势力更加壮大。

正是妖有妖道，鬼有鬼道，众妖鬼在寺内修行，居然能修出人形，称为妖魅。从此，兰若寺成为妖魅的发源之地，同时也成了一个独特的门派。

分析

兰若寺作为一个控制技能与物理攻击为主的门派自然是主要加敏和力了，高敏型的加点是5敏，这类加点法主要是在群P中为队友创造机会，5敏的速度基本上可以在第1时间封住对方，但是这种加法在前期会比较吃力。推荐加点4敏1力或3敏2力，有速度也有攻击力。

建立在金系灵根上的兰若寺自然少不了金灵引这一秘籍。

金灵引包含了提高速度的腾蛇变，物理攻击对方最多4个目标并附加的金蛇狂舞。以及每个门派都必须有的回门派技能，金蝉脱壳。

戾龙诀是兰若寺的封系秘籍，让对手无法使用物理攻击的玄阴咒，无法使用法术的禁灵咒，无法使用法宝技能的困仙咒，高级封系技能魇魔附体可以使对方无法使用物理攻击和法术，恶鬼缠身可以使对方无法使用物理攻击和法宝技能。

九转诀更侧重于物理攻击技能的修炼，包含了杀破狼、化血斩、赤乌诀，妖气冲天。杀破狼能够提高物理攻击力，化血斩可以攻击对方并有几率多攻击目标一次，赤乌诀攻击对方以后会按伤害的一定比例减少生命上限。妖气冲天作为兰若寺终极攻击技能更厉害，可以同时最多3个目标按伤害的一定比例减少生命上限。

玄冥术，是兰若寺增益技能秘籍，包含了提高木抗性的魔音咒。提高单体物理攻击的月狼怒，提高最多6个目标物理攻击力的虎啸山林和使对方一定回合无法行动的锁魂钟。

阴阳界

建立在土系灵根之上的阴阳界，掌派之人是阴阳法王。阴阳法王本是鬼界一异士，能来往三界、汲取五行灵力而不受天地之阻碍。阴阳法王曾因爱妾飞升为仙而带领众部下与仙界诸仙大战三年，欲夺回爱妾，诸仙不能胜之。其后阴阳法王受一神密之人点化，偃旗息鼓率领众部下创立阴阳界，阴阳界遂成为鬼族众生修炼的庇佑之所。

阴阳界技艺有成之人通称为判官，所学法术亦多走阴柔毒辣一路，但派中之人大部分却有情有义、恩怨分明。阴阳判官不畏强权，惩凶罚恶，上至列仙，下至禽兽，只要为非作歹，他们都绝不手软，誓要将其绳之以法。

分析

阴阳界是个拥有法术攻击与减益法术的门派，所以个人认为在群P中会被当成第1个被封的门派，所以可以考虑多加敏，如4敏1灵的加法，也可以作为团队辅助的加法，如2灵3体，3灵2体。又或做个打不死的血牛，来个1灵4体，5体。

土灵引，有着增加生命上限的戾鬼咒，回门派法术魂归故里，最多4个目标的群攻法术恶龙摆尾。

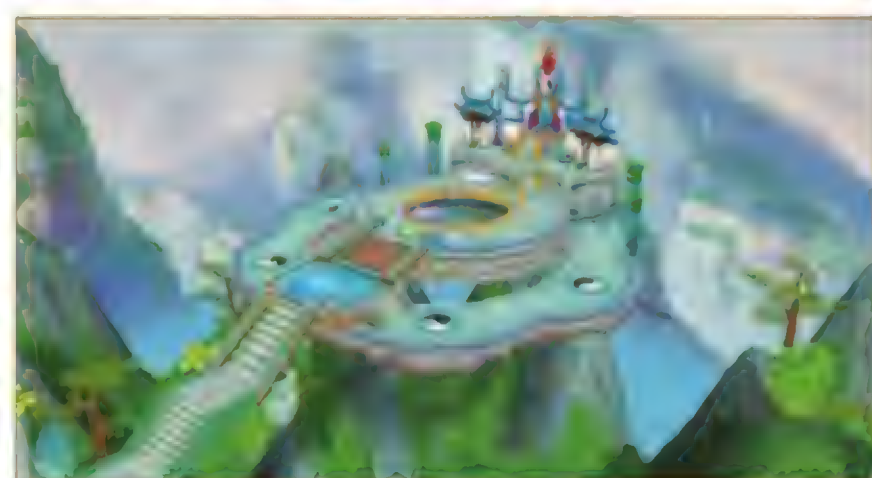
戾魂咒则是阴阳界的特色秘籍了，心魔咒能够提高土相性，克制兰若寺封印效果的碎魂术，降低对方单体物理防御和法术防御的剔骨咒、降灵咒，这2个技能的升级版，可以同时对6个目标施展的五鬼魔咒、蚀骨血牙。治疗系的左右逢源可以让单体一定回合内持续恢复法力，进阶技能血魔大法则可以对最多4个目标施展。回魂术可以减少自己一定比例的生命和法力，复活单个队友并恢复一定比例的生命上限、生命和法力，这个技能对血牛阴阳界来说是个优势。

恶鬼诀就侧重于法术攻击了，血誓能提高法术攻击。噬血迷香攻击到对方后可以使对方每回合减少一定的生命。毒尸瘴气可以使被攻击到的目标每回合减少一定的生命上限、生命和法力，毒尸血蛊则是进阶版可以同对3个目标产生效果。

阴阳术中的无常令能提高水抗性。紧箍咒、六合咒、噬心咒可以分别降低对方单体的速度、物理攻击和法术攻击。升级版的冥火鬼链、地裂邪咒、魔魂血印可以对最多6个目标施展。鬼哭可以驱散对方单体增益效果，百鬼夜行则能够同时驱散最多6个目标的增益效果。特色技能五子心魔能够使对方单体睡眠。

总体而言，五大门派基本上相生相克，笔者推荐的加点也不过是个人建议，还是那句老话，没有最强的职业，只有最强的玩家。P






汇众教育
本期推荐校区
北京CBD

高考结束，接下来？

一年一度的高考大幕落下，一些考生欣喜若狂，考入自己理想的学府，一些考生则失落伤怀，不知道高考之后自己身归何处。无论上大学与否，不久的未来，都要走向社会，走向工作。最终想要的结果都是想找到一份满意的工作，一个合适的社会坐标。

当前的社会现状是大学毕业生人数不断增多，就业率却在逐年下降。面对这种局面，中低学历的待业者都将做出各种选择，其中有大部分人首先选择的还是以学历为目标。下面就目前大多数人对学历的获取方式进行一下分析比较。

出路一：复读

高考刚失利的毕业生，有大部分人选择复读，甚至很多高分生因没有考上中意的大学也选择复读，在此提醒高考生，复读一定要慎重，不是所有的考生都适合复读。构成高考成绩不理想有多方面的原因，例如，基础薄弱、准备不足、心理压力大还有精力和智力等因素。每个准备走这条道路的人都必须提前审视清楚，分析自己高考失利的原因，有针对性的进行再复习。而与此同时，复读所带来的其他方面的影响也是很值得重视的。高考生一年比一年多，高校招生也在逐年增加，大学教育演变成大众教育。晚毕业一年，又将多一份就业竞争压力。况且复读结果还是未知，一年后才能见分晓，风险的确很大。

出路二：民办大学

民办大学实行的是宽进严出的教育方式，入学没有分数限制，毕业取证主要通过自学考试，认可度相对较高但获证较难，相当一部分学生在毕业时都很难获得学位，有的甚至连文凭也拿不到。很多中低学历的待业者为圆大学梦或者一时的冲动而选择民办大学就读，在此也特别提醒中低学历待业者一定要慎重，民办院校的全国自学考试通过本就非常困难，再加上大学教育管理松散，完全靠自觉并且要求学生有相当强的自学能力和自我控制能力，否则，就是在浪费时间，耗光金钱（三年学习下来总费用大概在4～5万左右）也未必能成就未来，这样的话还是奉劝改道行之。求学者一定要清醒的认识自己，慎重再慎重，不要为一时的热情冲昏头脑而做出错误的选择。

出路三：成人高考

考生必须通过国家级统一文化考试才能获得入学资格，完成规定学分后，获得国家承认的本、专科学历。成人高校的办学形式有脱产班、业余班、双休班，学生可根据自己的实际情况，选择学习方式并可就近入学。成人高校的学费较低，适合于学习潜能较大、家庭经济不宽裕的中低学历者就读，成人高校每年8月组织报名，10月考试，第二年新春入学。适合边工作，边学习人群。但是就业还得靠自己，没有专门的指导和就业渠道。针对只想完善自己学历不足的中低学历人群，建议选择。

出路四：网络学院

网络大学，是教育部批准、依托于名校的现代远程教育模式。试点高校绝大多数为全国重点高校，这些高校通过网络教育学院进行独立招生，毕业后授予与统招生同等效力的文凭和学位证书，且证书不加注“远程教育字样”。网络大学学习方便自由，端坐家中，轻击鼠标键盘即可完成大学学习。优点：知识可以随时学，反复学，不影响正常的上班作息时间。缺点：专业技能很难得到提高，往往自己很难有适合的专业实践设备、场地、场合，对所学知识进行消化。虽然较之前面几种方式更易取得学历，但对实际工作能力的提高是少。中低学历在职人群，建议选择！

出路五：就业技能培训+学历文凭

学习目的是就业，是为将来更好的就业更大的发展。如果上个二流大学，花光父母几乎所有的积蓄，换来一纸文凭，就业前景仍然渺茫。选择“技能+学历”的方式，既有技能同时又有学历，既可解决迫在眉睫的就业难题，又可为未来的职业提升打好坚实的基础。对于目前待业的中低学历人群是最佳的成功捷径。先利用一年左右的时间，学习一技之长，掌握一门主流、实用的好就业的技术同期参加多种多样的学历教育，主要目的是先解决就业难题，在工作中不断提升自己，积累工作经验，同时利用业余时间再经一年左右的时间即可弥补自身学历的差距，两年左右的时间就可做到“学历、技能两手抓”。这样既学到技术，又获得文凭，降低了学习成本，降低了学习风险，缩短了职业成功的时间，可谓是一举多得。在企业招聘更加注重能力的今天，这种新型的学习模式，无疑是高中及同等学历学生的福音。中低学历待业人群，强烈推荐！

经上面分析比较，单纯为了学历而学习的人群，在企业更加注重能力的今天，是不可取的，我们必须调整方向，抛弃唯学历论英雄的旧思想，审视自己，认清社会，思想观念更应及时转变，唯独技能和学历双管齐下，才能适应21世纪的人才要求，可喜的是现在很多中低学历待业者的家长已经认识到了这点。而对于家庭经济不宽裕，而又想更快、更稳妥让孩子获得成功家长，让孩子选择就业技能培训+学历文凭的学习方式，无疑是选择了一条成本低，风险小、最易成功的捷径。

职业技能培训的出现解决了高考落榜生和大学毕业生面临的难题，因为拥有一技之长的人越来越受到社会的认可。汇众教育作为中国娱乐教育领导品牌，多年来为中国IT行业培养数以万计的实用技能型人才，学员凭借系统的专业知识、丰富的项目经验及完备的职业素质，就业率高达97%，均成功就业于知名动漫游戏公司。P

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏

全国CG赛闭幕，汇众学员折桂

2010年6月2日，由盛大网络主办、汇众教育协办的2010年最具影响力的校园活动——“华硕AMD永恒之塔杯”全国CG创意设计大赛颁奖盛典在北京工业大学千人礼堂隆重上演。其中，来自汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区的学员应映昀以独具匠心的创意、精湛的CG制作技巧征服大赛专家评委，在平面设计组人围众选手中力拔头筹，一举摘得桂冠，成为本届大赛的最大赢家。


朱笑靖先生为一等奖得主颁发奖杯、证书

据了解，本届活动历时长达2个半月，集中覆盖全国创意产业发达的北京、上海、西安、武汉、广州、成都等6大城市12所知名高校，并有600余个城市媒体全程参与，共征集CG创意作品2000余份，竞争异常激烈。

最终，秉着公平、公正、公开的原则，综合网友人气投票和活动评委的建议，汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区学员应映昀作品颇受专家评审组推崇，最终毫无悬念入围并荣膺榜首。在颁奖典礼上，应映昀不仅摘得了独一无二的“华硕AMD永恒之塔杯”水晶奖杯，还领取了3000元奖金。

据组委会介绍，本届大赛获奖学员原创能力显著，注重对传统文化及西方最新成就的吸收和消化，也成为本次大赛的最大亮点之一。独特的、高水准的CG创意及其作品所呈现出的或唯美、或大气磅礴、或精致细腻的画面，为现场观众带来了一场极其华丽的视觉盛宴。

活动主办方在接受媒体采访时则表示：自3月启动以来，定义为中国CG创意新规则的“永恒之塔”杯全国CG创意设计大赛得到了社会各界的大力支持和厚爱。在整个过程，汇众教育传播着最前沿的CG技术潮流和趋势，堪称CG创意的布道者和CG人才的真伯乐。从一定程度上来看，正是由于像汇众教育学员这样优秀创意设计者的加入，才形成了今天CG创意族群的空前聚会，我们也才得以更快速、精准的挖掘到中国未来的CG才华原石。

历经数月鏖战，汇众教育学员应映昀能从全国数万名怀揣CG梦想的年轻人中脱颖而出，并且跻身榜首，汇众教育董事长李新科先生一语中的道出了其中缘由：汇众教育学员之所以获奖，在于，汇众教育注重实践，学员动手能力的培养，创新能力的培养，以成为企业所急需的零磨合人才。另外，李新科先生还进一步指出：作为一个低碳、人才密集型、创意的朝阳产业，CG产业在中国的发展可谓方兴未艾。汇众教育作为目前中国数字娱乐职业教育第一领导品牌，将继续挖掘自身潜力，逆市而上，进一步促进文化创意产业发展和创意人才培育培养，推动中国创意产业整体发展。

目前，创意经济时代已经来临，文化创意产业不仅将改变人们的生活，还将成为企业生存发展的核心动力，并为国民经济的增长作出更大的贡献。在此，广大业界人士关注并期待着汇众教育能以更加人性化的管理理念和独到的企业发展眼光，带领整个团队再创佳绩，推进中国数字职业教育发展进入一个新台阶、新高度。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介：

2004年6月，汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院、动漫学院双项目的中心之一，并多次获集团总部颁发的 “十佳校区” “殊荣。学院以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才。P

汇众教育
本期推荐校区
影视校区

数字影视，另一种选择

随着高考成绩的陆续公布，填报志愿的工作相继展开。每年的这个时候，总会出现一批线上线下的摇摆族。明明成绩离二本录取线还有一大段距离，却一心要读本科；成绩达到二本录取线的，却望着一本高校兴叹；刚过一本录取线的，却非北大、清华不读。

每年都会因此产生大量的考生，选择高考复读。然而听学生提到复读的时候，话语中都似乎透露出一些无奈和痛苦。通过复读考上理想大学的例子大多出现在高分复读的学生当中。成绩一般的学生，复读之后成绩甚至出现了下滑。有关专家提醒，低分复读毫无意义。不但成绩难有提高，更会将所有的自信消磨殆尽。花费一年的时间，成败未知，选择复读要慎之又慎。

复读一年，费用在7～8千元不等，这还不包括名目繁多的各种复习资料费、教材费。如果是外地的学生，还要支付4～5千元的食宿费用。复读一年，学生要支付1至1.5万元的费用。因此，选择复读，考验的不仅仅是学生的自信和毅力，对家庭的经济能力也是一次挑战。

每年高考，成绩不理想的考生有很多，但并不是每个人都适合复读。就像并不是一定要上大学，才能够有出息一样。随着大学生就业难的问题日趋严重，越来越多的人意识到，上大学已经不再是保障未来的最佳选择。毕业即失业的残酷现实，让职业技能教育的重要性愈发突显。对于考生来说，只有针对自身情况，找到最适合的路，才最重要。

在众多以职业教育为主的学校当中。数字影视学院因同时具有学历教育、技能教育以及连续多年的高就业率，在同行业中脱颖而出，拥有良好口碑，是影视专业教育的领军品牌。

权威的高等院校学历

数字影视学院根据影视戏剧及其它艺术行业的发展和对表演人才、数字艺术人才的需要，开设了影视表演艺术专业及影视美术设计（数码影像方向）专业。学生完成学业后可获得由主考学校北京电影学院与北京高等教育自学考试委员会共同盖章的毕业证书，国家承认专科、本科学历，国际认可度较高，并可同时获得由全国性权威影视行业组织联合认证颁发的极具社会公信力的职业水平认证证书。

独有的影视制作全流程职业教育

随着各行业的迅速发展，用人单位的需求也在不断提高和更新，而高校专业设置方面却严重滞后。学生在校期间学不到可以满足用人单位的技术，造成了高校向社会输送的人才与各行业发展所需人才的不匹配。

数字影视学院联合北京电影学院、中国传媒大学、中央电视台、影视剧组、多家著名影视制作机构的专家，推出的“影视制作全流程”专业，从根本上解决了这一问题。课程内容根据用人企业需求设置并实时更新，确保学生学到的是最新最先进的技术。学校拥有一支专家型师资队伍，每位老师都拥有多年的从业经验及教学经验，保证了学生的学习质量。学生经过一年系统的学习以及大量的项目实战，可迅速成长为一名熟练掌握数字影视采、编、播技能的高素质人才，毕业时的水平相当于拥有两年工作经验的专业人员。

完善就业保障体系打造98%就业率

学校一直把就业工作视为重中之重。办学以来为行业输送了700余名专业人才，连续四年就业率达到98%以上。良好的就业情况是学校的核心竞争力。按需实时更新的课程设置、严格的教务管理及考试制度、专家型师资队伍保障了学生的学习质量。通过大量的实践拍摄以及严格的考试制度，每一位学生毕业时都可以拥有多个成熟作品去参加面试。

学校把每一位学生都培养成为数字影视制作职业技能型加艺术型专业人才，学生们就业后迅速成长为企业的技术骨干，得到了企业的一致好评。学校与近千家企业保持着密切良好的联系，并与112家知名企业签订了合作协议，定向为其培养专业人才。

学校开设有就业辅导课，由就业老师从职业素养、面试技巧、简历撰写、商务礼仪等方面进行专业的辅导及模拟面试。同时定期回访就业学员，帮助学员顺利度过试用阶段。学生领取首次月薪时，方视为就业成功。

高考失利，并不可怕。可怕的是失去信心、迷失方向。不要盲目的为了拥有一纸学历、更不要为了所谓的面子和世俗眼光，而选择并不喜欢的专业和学校。只有冷静的分析想要从事的行业前景，分析自身情况，认真负责做好规划，才能拥有自己想要的未来。选对专业，选对学校，人生将不再失利。





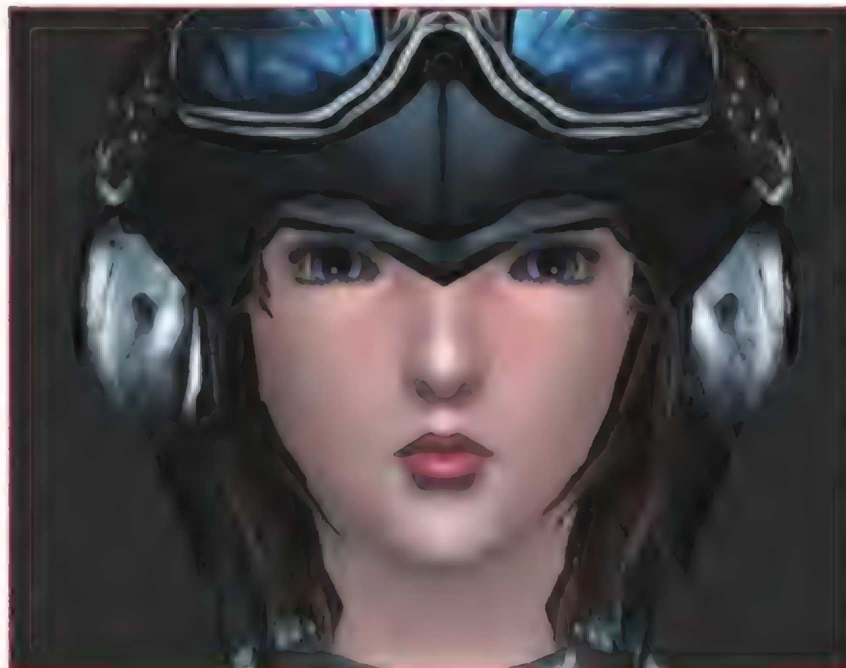
拍摄实践课

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村
（游戏）校区

高温夏日，高温行业









去年刚刚高中毕业的葛梦婷，突然成了首都北京一家游戏公司的白领，这一消息迅速在乡里乡亲中传开，连很多上大学的同学都羡慕不已。到底是什么使曾经因高考落榜而万念俱灰的她，转眼间破茧成蝶，功成名就呢？

高考失利 沮丧至极

葛梦婷去年参加高考，400分的高考成绩使她一度成为众矢之的，父母的唉声叹气、亲邻的鄙夷眼神、同学的冷嘲热讽……周围的一切让她“快要崩溃了”，“死的心都有”。这样的日子持续了整整一个月。路还是要继续走下去，葛梦婷擦干眼泪，开始考虑自己以后的路，选择职业教育，时间短、好就业，可参差不齐的机构数不胜数，让葛梦婷眼花缭乱。

游戏开发 重获希望

一则招生信息吸引了她的眼球。“高考落榜生紧急就业通知”，她满怀希望地按照广告上的电话拨了过去“您好，欢迎致电汇众教育北京中关村（游戏）校区,高考落榜生紧急通道,学动漫制作,学游戏开发,1年成就你的白领梦想！”在与游戏学院咨询老师的交流中，她好像看到了希望，随后她在老师的安排下到游戏学院实地考察，并很快入学了。

在接受了为期一年游戏开发的学习之后，葛梦婷完全判若两人，在授课老师的谆谆教导中，她感觉自己越来越有生存的本领；在班主任老师的一次又一次的谈心和关怀中，她从气馁到坚强。她成功了，没有了烦恼，没有了忧郁，没有了奇怪的眼神，她能感受到的只有鲜花和掌声！

火热夏天 冰凉的心

在这个火热的夏天，很多高考刚刚毕业的学员心里却是冰凉的，因为一次的考试要决定他们的成与败，但是高考却并不能证明一个人的能力。撇开高考体制不说，就算考上大学毕业后又能何去何从呢？

权威报道 道出缘由

据权威报告分析，我国人才质量结构与发达国家有很大距离，高新技术和复合型人才整体性短缺。《智联招聘2009年大学生就业状况调查》指出2009届毕业生对就业形势表现不乐观，对找到合适的工作缺乏信心。高考即使高中，将来还是要面临就业的大军，如何才能立于不败之地呢？

汇众教育 开启成功之门

目前整个社会形态已经建立在信息化基础上，信息技术不仅能够提高劳动生产力，并且和国家安全紧密相关，目前信息化人才缺口巨大。因此，职业信息人才作为国家一项长期战略，国家各部委也从不同方面给予信息化职业培训诸多指导和扶持，汇众教育通过“专业知识+大学学历”的双管齐下教学，让学生既掌握了优秀的专业技能，又学习到了完备的理论知识，有效规避了大学教育经常遇到的眼高手低现象，实现了在理论知识上与普通大学生相等，在技能掌握上超跃一般大学生。此类人才是当前社会紧缺的精英人才，深受用人单位青睐，获得一份优厚的工作。

汇众教育北京中关村（游戏）校区的毕业学员就业率2009年高达98.04%,在2010年第一季度就业率也高达98%，而大学应届毕业生的就业率又是多少呢？

时间马上就要快到大学生求职和高中生择校的时候了，但是企业的人事人员却并不乐观，应届毕业生不能满足企业用人要求，而汇众教育北京中关村（游戏）校区的毕业生却被一抢而空，在用人需求猛增的未来几个月，百余游戏公司联合北京中关村（游戏）校区虚位以待共同培养游戏制作人才，培训项目包括游戏程序开发、游戏美工设计及游戏策划师等一线职位。

汇众教育北京中关村（游戏）校区
咨询QQ：800015508
网址：http://www.gamfe.com/zgc
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层（10号线地铁苏州街站B口）

写在前面

从去年7月桌游版块刊出以来，到现在已经一年有余，国外精品桌游也介绍了大约50个，大致涵盖了如今国内玩家能够玩到的桌游种类。鉴于这种情况，“国外精品桌游简介”这块儿内容，以后将不再是每期必有的常设内容，而其中介绍的桌游，也将以国外近期推出的新游戏或者是国内刚刚推出正式中文版的游戏为主，特此说明一下。

本期的重头内容是三款成长式卡牌游戏（LCG，Living Card Game）简介的文章。卡牌类游戏是桌游中的重要类别，而成长式卡牌游戏是继集换式卡牌游戏后，引起玩家巨大关注的又一种类型的卡牌游戏，在国内也有了相当的影响力和玩家基础。本篇文章着重介绍了国内玩家能够玩到的权利的游戏（A Game of Thrones LCG）、克苏鲁的召唤（Call of Cthulhu LCG）、战锤——入侵（Warhammer：Invasion LCG）这三款游戏，有兴趣的玩家可以保持持续关注。

本期的国外精品桌游介绍，只有《日耳曼商会》（Hansa Teutonica）和《神机妙算》（Wizard）两款。《日耳曼商会》是一款以汉莎同盟为背景的游戏，属于比较典型的德式版图游戏，策略性较强。而《神机妙算》这款游戏与扑克牌中的升级还有桥牌有很多共同的规则（但相比之下又简单了很多），十分适合家庭或者聚会，如果您家里玩腻了升级、拱猪，不妨试试这款类扑克游戏，其技巧性和可玩性，也足够您回味的。

本期德国年度游戏大奖演义连载第四部分，年限跨度是1986~1987年，这一部分着重介绍了桌游设计大师Wolfgang Kramer和他的作品，如此巨星级的人物，有志于从事桌游设计和开发的玩家们，可需多多关注一下。

本期“魔兽卡牌”部分，刊登了一篇美女牌手的专访，还有一篇TCG集换式卡牌游戏简介类的文章，这两篇文章都是“魔兽卡牌”中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登的，读者朋友们请各取所需，去关注你想要关注的内容吧。

最后是展示本期“了解魔兽卡牌，得刮刮卡大奖”活动奖品的环节，以下是奖品名录——

一等奖1名 泡沫塑料剑架

二等奖3名 拿下！

三等奖5名 摇摇虎

鼓励奖20名 魔兽卡牌限量T恤

读者朋友们只要将本期读者回函卡中的“我愿意参加魔兽卡牌抽奖活动”前面的“□”里打上“√”，并将回函卡寄回，就有机会获得刮刮卡大奖，本活动的解释权归大众软件杂志社所有。P

三款“成长式卡牌游戏”简介

■北京 君子不器

今天我们向大家介绍一种日渐流行的新卡牌游戏，他们统称为LCG（Living Card Game）,中文译为成长式卡牌游戏（此名字绕嘴，今后推广开启应该也希望能有更合适的名字），这种卡牌游戏与我们熟知的TCG（集换式卡牌游戏）不同，而是对TCG的一种改良。

LCG的概念最先是由美国桌上游戏公司FFG（Fantasy Flight Games）在2008年2月提出的，该公司将旗下的两款游戏——《权利的游戏》集换式卡牌（A Game of Thrones CCG）和《克苏鲁的召唤》集换式卡牌（Call of Cthulhu CCG）经过改良，变成LCG重新出版，其目的主要是尝试新的卡牌销售模式，从而增加销量，因为这两款游戏本身题材并不差，但以TCG的模式运营了几年以后，效果不佳。另一款LCG则是以中古战锤为背景的《战锤——入侵》，这款游戏是专门以LCG的模式设计的，算是纯粹的LCG原创游戏。

LCG在销售上分成两个阶段，第一阶段是让玩家购买起始包，起始包本身就是一个完整的卡牌游戏，盒子内有几套可以使用的现成牌组，以及游戏需要的模型、配件、指示物等等，可供2-4名玩家使用。玩家在购买这样一盒游戏后，就像购买了一盒普通的卡牌游戏一样，完全可以独立的体验游戏，不需要任何的额外支出。第二阶段就是会定期出固定的卡牌补充包和新的套牌补充包，这种补充包的卡牌内容是固定的，没有随机的成分，如果玩家觉得起始包好玩，可以通过补充包来扩大并增强自己的套牌，从而实现一种卡牌上的“成长”，这种固定的补充包使各种卡牌的数量都有了充足的保证，玩家想要什么样的牌，都可以以官方价格买到，而不会因为需要强大的牌而烧钱，这也是游戏公司对LCG的一种正面描述——比TCG省钱。通过这种模式，玩家间的实力，就更多的体现在了如何搭配自己的套牌，而不是看谁的牌好，或者说拥有哪些强大的稀有牌。但买的不如卖的精，卡牌公司绝不会创造既省钱又好玩的游戏，这是因为补充包中的卡牌很多都只有一张，而游戏中重要的牌需要很多张，这样玩家就得买很多个同样的补充包，或者与使用其他套牌的玩家进行卡牌交换，但在卡牌销售的总量上，并没有减少。

下面我们将介绍一下目前市面上比较多见的这三款LCG——《权利的游戏》《克苏鲁的召唤》《战锤——入侵》。

一、权利的游戏（A Game of Thrones LCG）

《权利的游戏》，出自美国著名科幻奇幻小说家R·R·马丁的一本名叫《冰与火之歌》（A Song of Ice and Fire）的长篇巨著，这个名字是小说的第一卷，这部小说是当代奇幻文学史上一部影响深远的里程碑式的作品。

小说的背景是在一个虚拟的大陆上，主要描写了在这个大陆上发生的一系列相互联系的宫廷斗争、疆场厮杀、游历冒险和魔法抗衡的故事。小说中有几个极具影响力的家族，在游戏中，每个家族就是一个套牌，起始包包含4个家族的套牌，玩家可以根据规则，组成套牌，就可以马上开始游戏。

在一组套牌中，主要包括密谋牌、地区牌、人物牌、事件牌、附属牌等等。游戏分成若干个阶段，所有玩家同时执行，第一是密谋阶段，每个玩家要为自己的套牌准备7张不同的密谋牌，在密谋阶段选择一张， 然后同时亮开，根据密谋牌上的三个数字，将决定玩家本回合的基本收入、对抗效果和行动顺序，除此之外还有一段事件文字，会在本回合生效。



如果是2人以上游戏，那么玩家还要选择头衔。头衔有两个作用，第一个作用是给自己加成，比如增加收入、增加对抗效果、增加抓牌数量等等，第二个作用是会增加与其他玩家间的互动影响，因为头衔之间都有敌对或者友好的关系，敌对关系会改变对抗的效果，而友好的关系则可以对另一玩家提供援助。

第二是抓牌阶段，在没有特殊加成的情况下，每名玩家从自己的牌堆抓2张牌。

第三阶段是集结，玩家可以用本回合的收入从手中打出各种卡牌，比如人物、地区等等，除了事件牌可以随时使用外，其他牌只有放在桌子上，才能发挥他们的能力（大多数情况下）。

第四阶段是挑战阶段，从先手开始，每个玩家都可以发动三种挑战各一次，这三种挑战是：军事、阴谋和权力，玩家选择一个对手，选择已经打出的人物牌进行挑战，所选的人物牌必须可以进行这种挑战，对手选择参与挑战的人物，然后根据各方的数值总和计算胜负，如果防御方的数值大于主动挑战方，则不会产生任何效果，如果主动挑战方大于或等于防御方的数值，并且数值大于零，则可以享受获胜的效果。三种挑战效果不同，军事的效果是可以杀死对方的现有角色，阴谋的效果是可以随机丢弃对方的手牌，权力的效果是可以偷取对方的权力指示物（胜利点），这种效果的数值，将取决于本回合密谋牌上的数值，如果防御方没有人物参战，也就是数值为零，那么将算做完胜，除了挑战本身的效果外，攻击方玩家还可以从供给处得到一个胜利点作为奖励。

第五阶段是优势，每个玩家统计自己未横置的人物数值和金币总值，总数最多的玩家将获得一个胜利点，如果出现平局则没人得到。

第六阶段是整备，因为人物牌在每回合只能使一次，所以刚才使用过的都会横置，在这一阶段你可以把所有横置的角色变成可用的准备状态。

第七阶段税收，玩家把所有本回合未使用掉的金币都放回供给。此时，一个整个的回合结束，如果有任何一个玩家拥有15个或更多的胜利点，那么他将获胜，如果多个玩家都到达15个，那么将由本回合的先手玩家决定谁赢。

目前在3款LCG中，《权利的游戏》销量最好，玩的人也最多，除了题材本身fans比较多以外，另一点就是多样化的对战内容给游戏带来了足够的深度，使玩家可以通过更多的方式获得胜利，在这一点上，对现有万智牌或魔兽卡牌玩家也极具吸引力。目前这款游戏已经由游人码头公司代理发行了正式中文版基础包，两款新的中文扩充包也已经发售了，相信国内会有更多的人开始玩这款LCG。毕竟对于卡牌游戏来说，语言对于推广是一个比较大的阻碍。



二、克苏鲁的召唤（Call of Cthulhu LCG）



《克苏鲁的召唤》是美国小说家霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特于1926年发表的短篇小说，故事由一位考古学教授追查一个奇异的艺术品开始，这个调查是由旧日支配者（Great old ones）克苏鲁所启发，经过仔细的调查之后发现藏在其后的恐怖秘密。原小说很短，后来经过很多奇幻小说家的再创作和扩展，才发展出了较为完整的克苏鲁神话，但由于是集体创作的整合，其中也不乏矛盾和无法解释的东西存在，但出于原作对恐怖和未知的深刻描述，让很多人喜欢这个题材并愿意追随这个作品。

这款LCG以各种克苏鲁现世的剧情作为游戏的主线，共有十张剧情牌，玩家要派各种小说中出现的人物和怪物进入剧情中，去发现真相，从而赢得剧情，率先赢得3张剧情牌的玩家获胜。

游戏一开始，玩家要自己组织套牌，卡牌共分成7个小说卡堆，玩家要从中选择两个小说卡堆，外加几张中立的卡牌，作为自己的套牌，当然，如果你已经很熟悉游戏了，你也可以自己组套牌。

游戏开始前，要先翻开3张剧情牌在图板上，作为首先要争夺的剧情，玩家各拿3张不适用的牌，面朝下分别放在各个剧情牌靠近自己的一边，这些牌叫领域牌，游戏中的资源牌将放在这个牌的下面，每个玩家抓取8张牌，选择5张留在手里，另外3张作为资源，分别放在3个领域牌下面，仅露出左下角的标志就可以。

游戏开始，玩家轮流行动，共分成5个阶段，第一阶段为更新，玩家可以将上一回合被横置的牌重置（这与权利的游戏概念一致），而在上一回合被扣过去的牌（游戏中称作“失去理智”），可以翻过来横置在其原处，再将领域牌上的指示物移除。

第二阶段为抓牌，玩家可以抓2张。

第三阶段为资源，玩家可以出一张牌，放在任意领域牌下当做资源。

第四阶段为行动，玩家可以从手中打出角色牌或支援牌进入剧情，只有该剧情下的资源满足卡牌需求才可以进入，

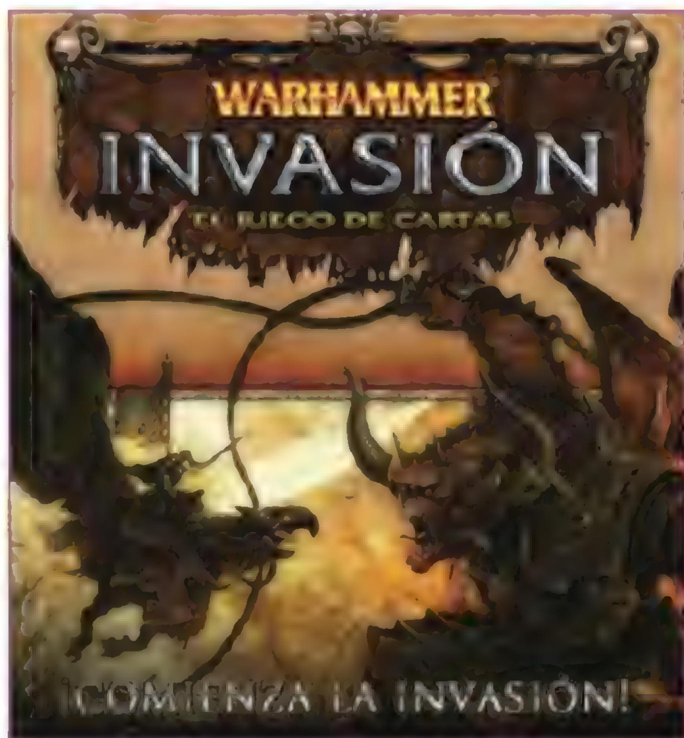


每个领域每回合只能给一张牌提供资源，提供后将放置一个指示物在上面。

第五阶段为剧情，当前玩家宣布进入剧情，决定进入剧情的人物，对手决定进入剧情的人物，然后进行剧情结算，要进行一系列的对抗，依次是恐怖、战斗、奥秘、调查、成功五个阶段，前四个阶段比的是玩家进入剧情人物上的对应图标数量，多的一方获胜，平局则不会有任何影响，各个阶段获胜的效果各不相同，恐怖对抗失败者必须选择将一个角色翻面（视为失去理智）。战斗对抗失败者必须选择一个角色受到一次伤害（多数角色受伤一次就死亡，有特殊属性的例外）。奥秘对抗的胜利者，可以将一个横置的角色恢复，调查对抗的胜利者可以立刻得到一个成功指示物。这时，进行成功阶段，玩家分别计算自己剩余（没翻面和没死）人物或怪物的技能值，如果当前玩家的总和多，即可获得一个成功指示物，如果比对手少，则谁都不获得，只要玩家可以在某一剧情上可以先获得5个成功标记，那么他就可以赢得该剧情，然后再翻开一个新的剧情，率先赢得3个剧情的玩家获胜。

《克苏鲁的召唤》在国内知道的人相对较少，只有一些奇幻文学爱好者和玩TRPG的小众比较了解它，所以这款游戏在国内的玩家也不多。同时，本游戏也没有要汉化的消息，推广起来就比较难了，不过这款LCG目前也出了很多扩充包，在国际上发展的还不错，值得大家一试。

三、战锤——入侵（Warhammer: Invasion LCG）



战锤，又称中古战锤，是一款由英国游戏公司Games Workshop所制作的游戏，自1983年问世以来，故事经过不断完善，除了在模型战棋领域占据霸主地位之外，也开发了很多电脑和电子游戏产品，近几年来开始进军桌面游戏领域，于今年先后出版了2款版图游戏（其中一款是战锤40K背景），以及这一款LCG卡牌游戏。

战锤拥有十分庞大的世界背景：一个虚幻的大陆，生活着人们头脑中可以幻想出的各种生物——矮人、兽人、精灵、蜥蜴人等等，拥有各种魔法、科技、工业成果等等，甚至还有外星人和异次元门，为设计各种人物、怪物、事件、场景，提供了一个十分广阔的沃土。

战锤LCG的基础包包含了四个种族的基础套牌：人类（帝国）、矮人、混沌（野蛮人）、兽人（绿皮部落），还有用来配牌的中立牌和几张用于扩展的上等精灵和黑暗精灵牌。这种套牌设计和《权利的游戏》LCG是一样的，玩家在购买基础包后，只需要选择一个种族，再根据规则配合一些中立牌，就可以开始游戏了。

游戏中的卡牌种类比较简单，大致是以下几种：部队牌（各种人物、怪物）、支援牌（各种建筑、设施、武器）、战术牌（行动、魔法）和任务牌（玩家可以完成的任务，完成后可以执行任务的奖励）。玩家组好套牌后，每人得到自己种族的一张首都图版，放在自己的桌前，这块长方形的图版，除靠近玩家的一边没有意义外，另外三边分别代表三个区域，正前方是战场区域，玩家如果将部队牌出在这个区域，则可以攻击对方。左边是王国区域，玩家放在这个地区的牌可以增加资源产量。右边是任务区域，放在这边的牌可以增加每回合的抓牌数量，如果任务牌放在这个区域，再配合做任务的部队，则可以完成任务。

玩家轮流开始自己的回合，每回合开始时，首先是根据王国区的power数值拿相应数量的资源，power是指牌上印的红色斧子标记，如果是部队，则又可以当成攻击值，如果是建筑物，则只能是当做资源，然后根据任务区的power拿相应数量的手牌，此时玩家可以从手中出各种卡牌进入游戏，然后可以命令自己战场区的部队攻击对手。游戏中将三个区的生命值设定为8，玩家进攻时可以选择打对方的任意一个区域，如果该区域有部队，则可以参与防守，如果有玩家的两个区都被打坏了，则他将输掉游戏。游戏中，坏掉的区不影响其功能的使用，另外一点，玩家每回合都可以扣一张牌在自己的任意一个区域，从而增加该区域的一点生命。

目前为止，战锤LCG已经出了大约7个扩展包，新的扩展包包含了上等精灵和黑暗精灵的套牌，给了玩家新的配牌组合。在整体设计上，“战锤”主要走传统进攻消耗路线，可变的收入与抓牌数量以及三个区域的划分，是其有新意的地方，配合丰富的战锤背景，相信这款LCG可以有非常持久的生命力。



总体来说，对于LCG这个新生事物，喜欢卡牌游戏的玩家还都在尝试阶段，而出版商也在不断的推出扩展，让游戏本身变得丰富，从而维持其生命力。在LCG中，基本不会出现花大价钱去买一张特别重要的牌的现象，但有些重要的牌，我们还是需要去开几个同样的扩展包，相比而言这种消费更实在一些。

LCG也是一个坑，一个知道深浅的坑，这种看得见的欲望，更能吸引那些不喜欢“赌博抽牌”方式的玩家跳进去。除了组牌技巧和牌运，玩家基本上没有其他输掉游戏的技巧了，这也是LCG理念比TCG好的地方。如果LCG经过几年的初期积累和发展，能够占据一席之地，甚至到最后可以取代烧钱的TCG模式，或许也是一件好事。



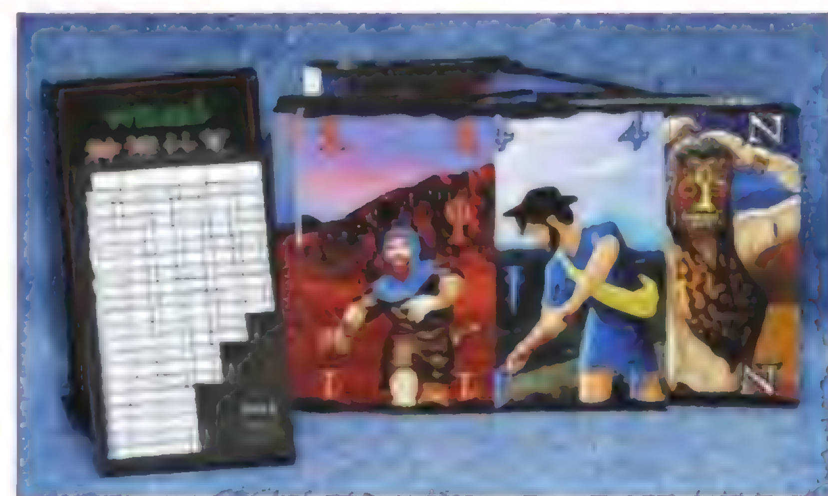
神机妙算

游戏名称：Wizard
中文名称：神机妙算
游戏人数：3~6人（5人最佳）
设计者：Ken Fisher
出品公司：AMIGO Spiel + Freizeit GmbH、新天鹅堡
出品时间：1984年

这是一款比较古老的游戏，最近由台湾公司新天鹅堡出版了中文版，才进入我们的视野，游戏是1984年出版，未获得任何奖项，但很多人玩了这款游戏都比较喜欢，类似扑克牌类的其他游戏，既有计算又有运气，所以今天推荐一下，游戏不贵，也适合全家休闲。

游戏全部由卡牌组成，四种颜色的牌，每种颜色的牌都是数字1-13，各一张，另外有四张N牌、四张Z牌，根据人数不同，游戏要进行10-20局不等，累积分最多的玩家获胜。游戏的从第一局开始，每人只发1张牌，之后逐局递增（例如如果是第5局，那么就是每人5张牌），然后从牌堆顶端翻开一张牌，这张牌的颜色将决定这局游戏“主”的颜色（主牌都比其他颜色的牌大），如果翻出的是Z，那么由坐庄玩家的上家决定主的颜色（游戏顺时针，所以上家是右边的玩家），如果翻出的是N，那么这局游戏没有主牌。开始出牌前，从坐庄玩家左边的玩家开始，每个玩家要确定本局游戏自己可以赢得的圈数（圈的意思是从先手即庄家的左边玩家开始，每人出一张牌，就称作一圈）。例如，第一局玩家最多也就叫一圈，因为第一局只进行一圈游戏。先手先出牌，他可以任意选择出哪一张，如果他出了某一颜色的牌，之后的玩家如果手中有这种颜色的牌，那么必须出（例外：出N或Z也可以），然后看谁的数字大，谁赢得这一圈，如果有人出主（前提是他不能有先手那种花色的牌），那么出主的人赢，如果多个人都出主，那么比主的数字大小，大者赢。如果有人出N，那么他算最小，如果有人出Z，那么他算最大（也大过任何主），如果多人出Z，先出者大，然后赢得此圈的人是下圈的先手。当先手出的是主时，其他玩家也必须出主牌，没有的可以选择出其他颜色牌，但都算最小，出N、Z依然是随便的，大小与出普通颜色牌一样判断。如果先手出的是Z，那么本圈他必定赢，其他玩家随便出牌。如果先手出的是N，那么下一个出的花色将决定本圈的颜色，如果大家出的都是N，先手大。根据这种出牌和赢牌规则，在所有牌出光后算分，如果你赢的的圈数与你在游戏开始前叫的一样，首先加20分，然后你叫了几圈，再加几十。如果你赢的圈数与你在游戏开始前叫的不同，无论是多还是少，根据差距，差几圈，减几十。庄家由玩家轮流担任，规定局数结束后，分数最多的人获胜。

这款游戏与扑克牌中的升级还有桥牌有很多共同的规则，但相比之下又简单了很多，而且可以支持3~6人，十分适合家庭或者聚会。P





日耳曼商会

游戏名称：Hansa Teutonica
中文名称：日耳曼商会
游戏人数：2~5人（3人最佳）
设计者：Andreas Steding
出品公司：Z-Man Games
出品时间：2009年

日耳曼商会是一款以汉莎同盟为背景的游戏，汉莎同盟是欧洲沿海各商业城市和同业公会为维持自身贸易垄断而结成的经济同盟，同盟从中世纪晚期一直持续到早期现代时期(约13~17世纪)，而这款游戏主要以德国境内同盟形成为背景，玩家要在德国的这些城市中建立自己的贸易路线，并且发展自己的贸易体系，从而获得游戏的胜利。

游戏图板是一张绘有贸易城市和贸易路线的德国局部地图，玩家每人还会得到一张成为写字桌的小图板，按照起始布置，将小木块和圆片放到自己的写字桌上。

写字桌包含了游戏的所有科技和技能，分别是城镇钥匙、行动、特权、知识之书和钱袋。游戏一开始时，这些技术都只有第一格，处于开启状态，其他格将放置方块或者圆片（根据格子的形状），玩家必须在游戏中尝试解锁这些技术，才能提高这些能力，并且也将有更多的方块或圆片可以使用。

玩家在每回合中，根据自己的行动科技，可以执行几次行动，一开始都是默认两次，可选的行动有：1.放自己的一个方块或圆片到一个商路上；2.将别人在商路上的块替换掉（这个行动需要两个块），被替换的玩家可以在邻近商路上奖励两个块（如果被替换的是圆片，则奖励三个）；3.宣布一个完成的商路，如果两个城市之间路上的驿站都被玩家占领了，那么他可以宣布占据这条路，玩家将路上的所有块拿起来，然后可以选在在路两端邻近的城市中放一个块，因为多数城市中都可以放多个块，所以优先放靠近左边的空格。而且还得看玩家的特权等级，才能确认能不能放，有些带技术的商路，玩家也可以选择增长自己的技术，这些商路在初期都是比较重要的。如果这条商路两端的城市里已经有玩家的块，那么拥有者还可以得到一分，如果多个玩家都在城市里有块，多的玩家为大，如果数量相同，以靠近右边的为大。另外，如果这个商路上有奖励片，那么玩家就可以得到这个奖励片，奖励片有很多强大的能力，有时可以改变玩家的劣势局面，所以很多玩家觉得有些奖励片破坏了平衡性。4.从供给中补充方块，补充的数量根据自己的钱袋的技术等级。5.移动方块，玩家可以把几个商路上的块，挪到另一个商路上，挪的数量根据知识之书的等级。玩家在自己的回合中，可以从这5种行动中任选，也可重复选择某一行动。

这款游戏在最近的新游戏中评价较高，在今年的SDJ大奖中成为推荐游戏之一，推荐大家尝试一下。P

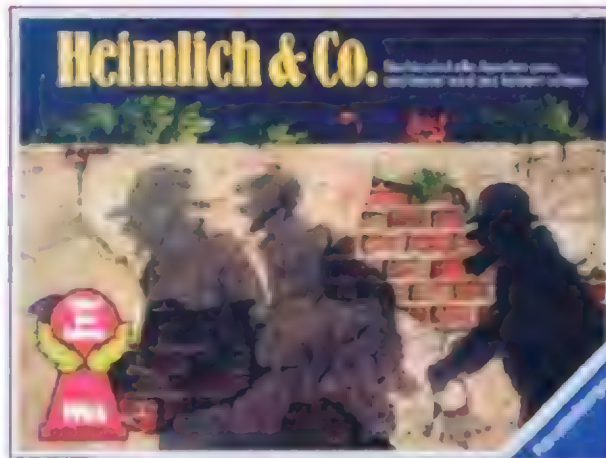




德国年度游戏大奖演义（四）

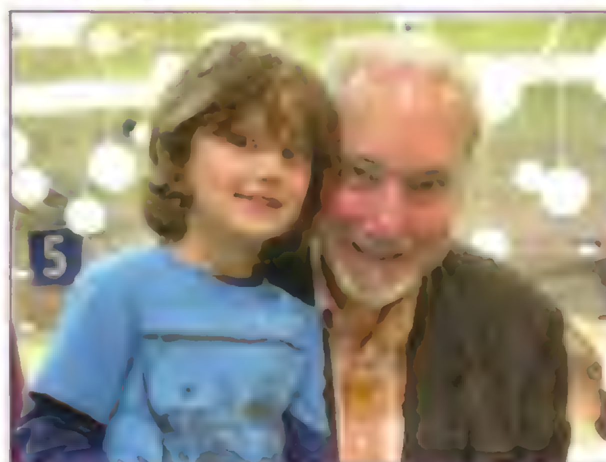
■北京 君子不器

1986年



1986年大奖Heimlich&Co


1986年最漂亮游戏奖Muller&Sohn


Wolfgang Kramer和他的小fans

1986年，桌游设计师Wolfgang Kramer获得了他人生中的第一个SDJ大奖，得奖游戏就是1985年曾经提名的《Heimlich & Co.》（英文名称叫做Top Secret Spies），这款游戏及这位设计师，在当代桌游发展史上，都具有非常重要的意义。

我们先说游戏，《Heimlich & Co.》是一款间谍背景的游戏，玩家要秘密控制自己的间谍去各种地方获得情报。游戏有一张图板，上面画着一圈建筑物，每个建筑都有一个分数，从0~10一样一个，还有一个房子是-3，另外有七个间谍棋子、七张对应的间谍卡以及七个记分棋子，此外还有一个保险箱棋子，放到标有7分房子上。根据人数不同，玩家在游戏开始时会随机抽取间谍卡，自己看，玩家的目标就是让自己的间谍得到最多的分数。游戏开始，玩家们要轮流扔骰子，玩家扔骰子后，要根据数字移动间谍，玩家可以将数字分开，移动多个间谍，也可以只移动一个。然后到下一个玩家。如果玩家在移动后，某个间谍停在了保险箱所在的房子上，那么将进入记分环节，根据各个间谍所在的房子位置，得到相应的分数，然后玩家可以挪动保险箱到一个新的房子里。如此持续，直到有任意一个间谍的分数超过20分，那么游戏结束，谁手中的间谍卡与这个得分最多的间谍的颜色匹配，谁获胜。这是游戏的基础玩法，规则中还包含两种增强版，一种是玩家在游戏结束前，可以暗中猜测各种颜色的间谍属于哪个玩家，或者是无归属，每猜对一个，可以加五分。另一种增强是增加了最高机密卡，玩家可以在扔骰子后选择是否使用这些卡，卡的功能各异，因而给游戏增加了更多的变化。

从隐藏自己控制棋子的角度看，现在很多游戏都借鉴了这款游戏，比如流行的《跑跑龟》、《封王》等，而这款游戏的另一个重要意义，就是其图板四边的记分轨道，这是近现代版图游戏中第一款利用版图四边做记分轨道的游戏，在这几年，版图游戏高速发展，这种记分方法被多数设计者所认可，解决了记分麻烦的问题。

再来说说设计者：Wolfgang Kramer，1942年6月29日生于斯图加特，学习的是工业计算机专业，在设计桌游以前，从事过各种工作，1973年开始设计桌上游戏（最初只是个爱好），1986年获得第一个SDJ大奖，在之后的1987年、1996年、1999年、2000年，又四次获得大奖，是SDJ大奖历史上获得次数最多的设计师。其游戏设计范围广泛，从儿童游戏到家庭游戏以及策略游戏，都有很多成功之作。目前已经设计了200多款桌上游戏，其中我们较为熟知的有《佛罗伦萨王子》《罗马竞技场》《这就是人生》《大领主》等等。现在他已经全职做设计，并是一名自由撰稿人，过着悠闲的晚年生活。

我们之所以拿出这么多篇幅介绍Wolfgang Kramer，因为他的确是一位值得敬仰的桌游设计大师，不仅思维缜密，而且极具亲和力，是德国本土设计师中的元老级人物。每届Essen大展时，都带自己的新游戏参展，和爱好者们一同玩游戏。我们期待着年近七旬的Wolfgang Kramer可以再获得一次SDJ大奖……

1986的其他游戏中，《The aMAZEing Labyrinth》（现在中文译为：奇幻迷宫）是款十分有趣的游戏，另外几款游戏，现在基本已经从市面上消失了，但是有些设计思路还是很创新的，比如《Code 777》以及Alex Randolph的《Top Secret》，都具有时代意义。这一年的最漂亮游戏奖授予了《Mü ller & Sohn》，游戏的图板是铅笔画风，配以木制的棋子和圆片，看起来很有感觉，盒子的收纳也做得非常好，比现在的很多游戏都考虑的周到。

1987年

1987年，Wolfgang Kramer再次捧杯，这次的游戏名叫《Auf Achse》，这是一款用汽车运送货物的游戏，游戏有一张版图，图上绘有各个城市，城市之间用直线连接，玩家每人得到一辆小车和5000块钱，还有几张合约卡，玩家的小车一开始随机放在图板上，游戏开始后，玩家轮流行动，首先是扔两个骰子，玩家选择其中一个，这个数值就是玩家本回合小车走的格数。玩家走自己小车的目的就是完成合约，根据合约上的要求，每个合约都有一个起始城市，还画着货物的数量，玩家移动到这个城市后，必须装载这些货物，然后再运送到合约上写着的目的地，然后就可以得到金钱。游戏中合约分成两种，一种是公共合约，面朝上放在桌子上，一种是私人合约，私人合约一开始会得到几张，但是之后再想


1987年大奖Auf Achse

得到，就得用拍卖的方式了。公共合约则是大家都可以完成，完成的弃掉，再翻开新的，如果所有公共合约都完成，游戏结束，谁钱最多谁赢。

除了移动和运货外，游戏还增加了卡牌使用和拍卖的阶段，卡牌中有的可以移动小车去任意位置，有的可以设置路障或造成堵车，减慢其他玩家移动的速度。为游戏增加了一些乐趣。

这款游戏在设计上，不同于现有的《车票之旅》或者《蒸汽时代》，而是从一个点运送东西到另一个点的游戏，行动方式有点类似大富翁，但由于设计师将城市与城市之间的距离设定的很好，又在安排卡牌功能时尽量呈现多样性和平衡性，使游戏虽然包括投骰子的情况，但依然有很多技巧可以运用。包括拍卖合约等环节，都使游戏包含了很多游戏机制，让游戏体验者可以在各个阶段有不同的玩法。这款游戏已经初现复杂策略游戏的影子，包含了很多机制。

1987年的最漂亮游戏奖获得者是《Orient Express》，这是一款以破案为题材的游戏，游戏图板上面画有了玩家可以搜集线索的各种车厢，游戏有点像Clue，但在玩法上并不相同，复杂程度上也高于Clue。其他提名游戏中，《Flying Carpet》是一款控制飞毯的竞速游戏，阿拉伯风格浓郁。《Auf Kurs》是一款十分少见的赛帆船游戏，这种带水题材的游戏，一直很少出现在SDJ中，另一款游戏《Restaurant》则有点像现在流行的《国际咖啡馆》。其他游戏无太多亮点，但我们很欣慰的是，这两年的SDJ，所挑选出来的游戏，都是新游戏，虽然有些质量不高，但整体水平已经在像有难度的策略游戏靠近，设计上也逐渐成熟。



1987年最漂亮游戏OrientExpress

1986年

获奖游戏：Heimlich & Co.，设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型： 秘密棋子布置

最漂亮游戏奖：M ü ller & Sohn，设计者：Reinhold Wittig，游戏类型：骰子移动

其他提名游戏：

Code 777,设计者：Alex Randolph和Robert Abbott，游戏类型：数字，问答

The aMAZEing Labyrinth,设计者：Max J. Kobbert，游戏类型：可变图版，道路设计

Greyhounds,设计者：Bernd Brunnhofer，游戏类型：同时选择行动，模拟竞猜

Malawi,设计者：Gerhard E. Kodys，游戏类型：棋类

Top,设计者：Dieter Drkosch，游戏类型：暂无资料

Top Secret,设计者：Alex Randolph，游戏类型：拿取与放置，秘密棋子布置

Winkeladvokat,设计者：Roland Siegers，游戏类型：棋类

1987年

获奖游戏：Auf Achse，设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型：拍卖，拿取与放置，骰子移动

最漂亮游戏奖：Orient Express，设计者：Jeff Smets，游戏类型：合作类

其他提名游戏：

Flying Carpet，设计者： Kurt Feyerabend和Elke Flogaus，游戏类型：竞速

Die 1. Million，设计者：Sid Sackson，游戏类型：成套收集

Kremlin，设计者：Urs Hostettler，游戏类型：秘密棋子布置，投票

Auf Kurs，设计者：Reinhold Wittig，游戏类型：行动点分配系统，点到点移动

Restaurant，设计者：Roland Siegers，游戏类型：商品投机

Sauerbaum，设计者：Johannes Tranelis，游戏类型：合作类

Shark，设计者：Jean Vanaise，游戏类型：商品投机，库存管理

插播简讯：

今年的SDJ大奖揭晓：Dixit（中译为谁知我心、只言片语）

其他提名游戏：

Fresco 设计者：Marcel S ü ßelbeck 和 Marco Ruskowski 和 Wolfgang Panning

Roll Through the Ages: The Bronze Age 设计者： Matt Leacock

A la carte 设计者： Karl-Heinz Schmiel

Identik 设计者： Amanda Kohout 和 William Jacobson

特别奖项：World Without End 设计者： Michael Rieneck 和 Stefan Stadler



2010年大奖Dixit

Dixit我们在之前介绍过，是一款不可多得的聚会游戏，简单而有趣，玩法很创新，得奖当之无愧，其他提名游戏各有千秋，A la carte以豪华精致著称，Roll Through the Ages则是著名文明类游戏《历史巨轮》的骰子版，别有一番乐趣，从今年的提名游戏来看，SDJ的重心从前几年的策略游戏→家庭游戏，今年则已经更偏向聚会游戏，这种趋势，可能也表明了桌上游戏在社会中的作用。评委会如此用心，也是为了鼓励设计者设计这种轻松欢乐的游戏。

在推荐游戏中，则有很多我们欣赏的策略游戏，比如《日耳曼商会》《奋斗号》《兔八哥》等等。



理性认识——TCG集换式卡牌游戏

集换式卡牌游戏Trading Card Game（以下称TCG）是指使用贩售的专用集换式卡牌所进行的卡牌游戏。多为1对1的2人对战形式。

一、概要

TCG和一般的卡牌游戏不同，各个玩家都是在一定数量的牌中，自由或根据规则将卡牌做变化组合（组过的卡牌组称为“牌组”或者“套牌”），进行2个人（或以上）的对战游戏。

1款TCG通常存在有至少100种以上卡牌，某些成熟的卡牌游戏更有超过10000种各不相同卡牌存在。一般而言，将后来贩售的追加卡牌组进牌组里，会变得更有利于游戏。为了提升玩家的强化套牌的愿望，TCG出品厂商总会举办定期的比赛。

TCG多半会对卡牌设定不同的稀有度（Rarity）。游戏的基本效果卡非常常见，其稀有度低；而具有强力或复杂效果的卡牌其稀有度高。一般情况下，稀有度越高的卡牌，其价格也就会越高。

二、历史

1993年，美国数学家理察·加菲尔德（Richard Garfield）所设计，威世智公司发行的《万智牌》被视为是TCG卡牌游戏的先驱。

TCG在日本也有很好的发展，在日本原本有以高达系列作品或《七龙珠》为题材的卡牌贩售机，适合低年龄层游玩。1996年由Media Factory发售的《神奇宝贝卡牌游戏》，在小孩之间受到欢迎。

中国台湾过去亦有自创的《石器时代魔法牌》与《中国魔法牌》，但仅发行数个系列便草草收场。

兼顾游戏系统的复杂化和玩家的需求以及收集性质，一直是游戏厂商的重大难题。由于TCG和其他娱乐相较，偏重于在零售商店面所举办的赛事活动，所以当游戏本身运作的不合成本，或是与零售商的利益不符时，这样的游戏马上会被零售商置之不理，随之而来的就是玩家的放弃。因此在TCG风潮以后，某些游戏聚拢了相当的人气之后，零售商和消费者都变得不容易接受新的TCG。这也是为什么多年来，成功的TCG新作并不多见的原因。

三、销售形式

多数TCG以如下的形式销售——

Starter Pack（启始包，亦称预组）

这种包假定购买者完全没有本游戏经验，接触游戏后需最先购买的那种组合。包含一定张数的卡牌，通常买1盒或2盒就能够马上游戏。一般装有40～100张卡牌，附有规则书或游戏用小道具等。另外也有称为“预构筑牌组”的组合，内容重视主题性，将卡牌预先组合过。

Booster Pack（补充包）

这种补充包适合已比较了解游戏、追求更多变玩法的老鸟型玩家。每一个补充包里随机附有5～19张左右的卡牌，不开封无法知道里面有什么样的牌，但每个包里，总是有固定稀有级别的至少一张牌。你可以将这些补充包里的新卡牌放到你的启始包或预购筑牌组中，以提升你的套牌强度与趣味性。

通常卡牌会设定有不同的稀有等级，多半为以下的分配方式——稀有卡（Rare、R卡）1张，非普通卡（Uncommon、U卡）2-3张，剩余为普通卡（Common、C卡）。

同一个TCG系列会定期地以新的主题发售补充包（通常为三个月左右），通常能够和以前的卡牌组合在一起进行游戏。新旧的组合会产生过去所没有的效果（组合技）。

实体TCG卡牌游戏主要通过贩卖以上类型的卡牌包盈利。

四、魅力

TCG的魅力在于，每位玩家能够依自己的风格构建牌组。研究卡牌的效果，再根据所想要的玩法（弥补弱点、强化特色等）组出自己的牌组。

在TCG里，有使用复数卡牌而达到更大效果的情形，通常称之为组合技或者Combo。在游戏里使用出对自己有利的组合技，也是一项重要的要素。

TCG的卡牌被设计成不论最后组出什么牌组，都一定会有弱点存在。但有时设计者会设计出超出他预期、足以破坏整个游戏平衡的牌或牌组。官方通常会对这种牌组的关键卡牌指定为“禁牌”或者“限牌”，禁止在比赛中使用或过多使用。

五、对战

TCG的对战有时也称作“决斗”（duel）。为了玩TCG必须要有对手在，所以零售商会积极地提供对战环境。以贩售TCG为主的商店，大多会设置低价或免费使用的对战专用空间。不只是和熟人，在店家和不认识的玩家（决斗者）对战也是TCG的乐趣。

卡牌游戏厂商也会举办官方比赛，有的会提供高额的奖品或奖金。当一个TCG系列长久发展、卡牌总数也持续增加时，为了调整游戏平衡以及减少新旧玩家之间的差异，会采取旧系列在比赛中无法使用的手段——也就是过于老旧的牌，会在一定时间后无法参加正式比赛。大多数玩家还是必须持续购买新系列的卡牌。

一般认为TCG是高投资游戏，不过这是在以参加官方或商店举办的比赛为前提的情况。在业余比赛中，玩家多用所谓“代牌”来代替那些价格昂贵的稀有卡牌——这种牌也会被称之为“白条卡”，白条卡在正式比赛中是不允许的。。

六、共同点

绝大部分的TCG除了上述销售上的共通点以外，在游戏上也有数点共通之处。

采用回合制的系统。玩家在自己的回合时，以有限的次数、固定的顺序做出行动。

用了使用卡牌，必须达成规定的限制条件。越强力的卡牌，其限制越严苛。

设有点数系统（比如生命值等等），以此决定比赛的胜负。

巾帼不让须眉

专访魔兽卡牌亚太赛最好成绩女牌手

2010年魔兽卡牌亚太赛的最大亮点：除了没出什么事儿就顺利进行完之外，还有就是有5名女性牌手参赛，同时一位名叫许燕的女牌手创造了第23名的女性牌手历史最好成绩。

比赛过程中，诸位玩家都为这名女性牌手击节叫好，而WTEM直播团队的荆牧同学（以下简称荆）更是再三要求在比赛后对许燕进行专访，以下是采访节录。



荆：女士们、先生们，让我们掌声欢迎——许燕，首先请她做一下自我介绍！

许燕（以下简称许）：嗨，大家好，我是来自重庆的许燕，你也可以叫我小虫。我是做桌游的。嗯，做桌游做了大概一年的样子。

荆：那许燕你是如何在做桌游的时候接触到魔兽卡牌的呢？

许：其实我本身是比较喜欢竞技类的游戏，而魔兽卡牌正好是这样一个游戏。因为我做桌游认识



了很多这方面的朋友，尤其是长沙的一圈魔兽卡牌玩家，比如老王啊等等（王宇，长沙艾卡卡牌店的老板），在他的店里学了魔兽卡牌，并且在他们店里组了我的第一套套牌——联盟术士梅扎。之后就一直玩到现在，大概一共玩了……四个月左右。（若干老玩家泪流满面）

荆：那你平时玩魔兽世界吗？也玩术士吗？你自己最喜欢的一张牌是什么？

许：我是玩《魔兽世界》的，那个时候玩的很疯狂。基本上玩了一年多吧？就是玩法师和术士。我打术士是因为之前一个朋友推荐的，他说术士比较好玩，属于手控型，对于新手也比较好。所以我就定了这套牌。一直到比赛之前十几天，我换了一套牌，换了一个萨满……

荆：那这是为什么呢？

许：因为朋友建议说：打快攻萨满不会很累，他们担心一个女孩子打术士打一天会很累，第二天可能会支持不住。其实我还是喜欢术士。最喜欢的一张牌的话……术士套牌里的魅魔吧？我是听说这次比赛，8强里面有魅魔的EA卡，我很喜欢EA卡，所以我就来了……

荆：我们注意到你前四场比赛四胜，所以你能否跟我们讲下比赛中的趣事？

许：……之前虽然四胜，但是到了轮抽的时候，坐在第一桌之后，就完蛋了。之后的成绩一直都不很好，确实发现自己很多不足，还有就是打牌的时候犯了很多错误。

荆：嗯，趣事呢？

许：嗯……之前我去长沙参加过一次大比赛，当时我才打了一个多月。然后迎头碰上一个叛法。我从来没见过叛法，成绩就不是很好。不过还是很开心的啦，因为可以认识很多朋友，学到很多东西。

荆：是啊，我也是因为希望多认识朋友才进入圈子的，胜负真的无所谓，我也不在乎名利，但是和朋友们在一起的感觉，真的是那么美好……你是否愿意给刚进入圈子一两个月的朋友们一些建议呢？

许：说起来其实我还是挺愿意带新朋友的。我在豆瓣网上建立了一个魔兽卡牌的小组，加了有几十个人，一起讨论打牌的东西。当时还有里面的朋友找我买牌，我说我没牌卖给你，你最好去找找周围的牌店，然后店老板会给你讲怎样组牌等等，也会认识很多朋友。

荆：我们都知道，刮刮卡是来自于“魔兽卡牌”，我不知道你对刮刮卡有什么认识吗？

许：我自己开到一些小刮，都自己冲进游戏账号了。

荆：嗯，那你比赛过程中有过什么趣事吗？

许：我觉得有趣的部分都是输牌的部分。你就比如今天的比赛，构筑我输了一局，当时人很多很乱，裁判也都在处理场面上的事情，我就忽然感觉很烦，就……不想打了，于是就投了。其实我还有机会的，后来我翻开我的下一张牌，那就是一张解场的牌，而且肯定可以赢了。所以有时候真的需要你很冷静的处理事情——只是我这个人其实很爱冲动的。

荆：年轻人嘛，一定要有冲劲儿。最后许燕还有什么话要对我们的读者说嘛？

许：希望大家都玩得开心吧。我这个人就是：只要平时玩的开心就好。谢谢大家。

荆：再次感谢许燕接受WTEM的专访。





地下城与勇士

●制作：Neople●运营：腾讯游戏
●游戏类型：动作 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dnf.qq.com/

■上海 大尉

DNF——“暗夜”疾行

出差两周回到家，打开DNF官网，没想到第八章暗夜使者这么快就要开了，腾讯今年可真给力啊……当年第一次看到宣传视频时候就喜欢上了这个职业，高攻高速，华丽到不行，NX韩服刚开放暗夜使者的时候我就想办法去体验了一把。



不过很可惜在60多级的时候被无情地锁进了小黑屋，虽然没有满级，但作为一名过来人，为了大家少走些弯路，我在这里就稍稍介绍一下这个新职业吧。

暗夜使者分为刺客与死灵术士两种职业，这里先介绍一下刺客。刺客给人的感觉真是超级的帅，硬要说起来，有点像固化了死亡左轮这一技能的近战版漫游，为什么这么说呢，因为刺客的皮甲专精会在刺客穿皮甲类防具时额外提供力、攻速、物理暴击和物理暴击伤害的属性加成，穿满5件皮甲后甚至可以达到50%的物理暴击伤害加成，漫游的主动技能死亡左轮到了刺客这成了免费赠送的护甲专精，而且在将来的70级版本中漫游的死左将会削弱，但是刺客专精提供的物理暴击伤害加成却依然是50%，这也是刺客需要堆暴击的根本原因。

刺客虽然高攻高暴高伤害但低防贫血使得这个职业并不完美，不过刺客后期几个大招都属于投技类的存在，使得刺客刷图的安全性大大得到了加强，甚至比某些远程职业更安全，操作得好，无伤也是很可能的，而且刺客天生具有类似柔道抓轰炮的技能，投技都能对不可抓取的建筑系单位造成巨大伤害。

另外连击点作为刺客的独有设定，刺客在攻击过程中强制使用攻击技能例如升天刺即可获得一个连击点，然后在使用某些技能的时候可以消耗所有连击点获得追加技能效果，同时还能获得Buff。如何快速的积攒连击点，如何合理使用连击点对于刺客玩家来讲是至关重要的部分。

下面来介绍下死灵术士，这个职业除了名字外倒是很适合女性玩家，不但能召唤出超帅的的王子尼古拉斯，还能招出霸气的精灵王巴拉克，可以满足你各方面的爱好！相对刺客来讲，死灵术士的操作要求并不算高，只要加点把王子跟巴拉克的相关技能点满基本碾压所有的图。另外比较奇特的是，虽然亡灵术士听起来像是法系职业，但却是轻甲精通职业，这点恐怕会让很多提前收了布甲套的商人和玩家们大跌眼镜吧，就我在韩服的经验来说，适合死灵术士的传承防具只有60级的那套，只有那一套传承轻甲防具才有智力加成。

作为法系职业，死灵术士的控制力跟爆发力都很强大，绝大多数情况下，尼古拉斯王子是都是作为主力输出，玩家自己负责控场聚怪，Boss战时则转换为由玩家做瞬间输出，王子转为控制型角色，利用黑纱等控制技能进行控场。

大概就是这个样子，希望看完这篇文章后需要的人能有所得，帮你省下一瓶洗点水，这就是这篇文章的目的了（笑）。



地下城与勇士

●制作：Neople ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：动作 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dnf.qq.com/

■上海 大尉

DNF——神枪手“回老家结婚”

第八章转瞬就要到来，作为一名华丽丽的漫游枪手最高兴的事就是可以回老家看看了！呃，你不知道第八章开了天界吗？神枪手可都是天界人啊，那么就让我稍稍介绍一下我的老家吧。



提到天界，首先必须得提到天界的首都——神之都根特，看，名字就这么霸气，不亏是天界人的老家！神之都肯特的内部构造与大多数中世纪首都类似，按照贵族、军人、商人的顺序由内到外依次盘居在首都中心区域，外部区域居住的大多是普通平民，也就是通常所指的炮灰。这样的设置也是有他的理由的。

大约在500年前，暴龙王巴卡尔统治着整个天界，人如其名，巴卡尔的残暴统治让人苦不堪言，这时候，被后世称为“机械七战神（the Seven Meister）”的七个天才机械师，准备制造以巴卡尔为假想敌的泛用决战型兵器——“盖波加”，但不幸的是，七人中出现了叛徒，大部分机械战神在巴卡尔军队袭击中阵亡，其中一名幸存的研究人员利用他们开发的空间传送设备把这个研究成果传送到了另外一个空间，并留下了这个设备的设计图。虽然革命失败了，但承载了他们理想的天界子孙们最终发起了机械革命，成功推翻了巴卡尔的暴政。而巴卡尔在临死之时所爆发的愤怒，使得天界仅有的一块大陆分成了数块，现在这几块大陆分别被称为易丹，诺斯匹斯和无法地带。

巴卡尔被消灭后，根特被指定为天界的首都，同时因为首都科技的极度发展，而被称为神之都。而现在天界西部无法地带的军事组织卡勒特挟持了皇女殿下，与此同时根特的能源中心也出现了故障，没错，第八章中，处于危机之中的神之都正需要我们的帮助，不，我们的故乡，我们要用自己的双手来守护！

呃，说了这么久，大家还是不知道怎么去天界吧……好吧，只要到达lv55就可以去西海岸右上找到皇家侍女马琳·基希卡，我们就可以顺利回到天界了。

到了天界我想你会遇到一些老熟人，比如那个让人讨厌的小鬼梅尔文·里克特，虽然不喜欢他，但他的技术确实不赖，还有沙影贝利特那个老头子，据说以前曾经是卡勒特的干部，虽然现在脱离了组织，但最好还是小心一点吧。至于新守备队长泽丁·施奈德，我想你去了就会知道她到底是谁了，这里就先卖个关子。

第八章增加了根特四大门系列地下城，包括根特外围，根特东门，以及根特南门。这些地下城副本相对以前来讲变化非常大，比如肯特外围大多是以前很少见的人形敌人，因为都是卡勒特的家伙嘛……既有近战成员也有远战枪手，非常难缠，Boss纵火犯汀克是卡勒特侦查部队的队长，会使用多种爆炸性武器，是个强力的对手。

而肯特东门的特色是敌人都开着摩托车，非常拉风！但我们是不允许他们比我们更拉风的，所以让我们去把他们干掉吧！杂兵基本上与外围差不多，多了几个绿名，Boss是一名骑着巨大摩托车的大叔，攻击方式为近身+八幡街Boss的一些攻击模式，还能召唤啊RX-78追击者，要打败他需要一定的实力才行。

最后的肯特南门需要提示的是，Boss非常难缠，强烈建议组队进入该副本，Boss可以切换移动模式与防御模式，防御模式下掉血极少，攻击也非常高，如果不是神装切忌单独前去送死……

基本我的老家——天界——就是这个样子，希望第八章开启之后大家多来玩玩，记得一定来找我哦，男的就算了！



根特东门



根特南门

龙之谷 ●制作：Eyedentity Games ●运营：盛大网络
●游戏类型：动作 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dn.sdo.com/

■北京 海盗电台

《龙之谷》——勇士退无可退

3D版《地下城与勇士》——这确实是最能够形容《龙之谷》这款游戏的了，这两款游戏不管是从游戏风格还是系统来看，都有很大的相似之处，同样是动作类游戏，同样的地下城系统，同样的疲劳度设置。不过《龙之谷》不管是从操作性还是玩法来说，都相对丰富很多。



多年的游戏经验，让我们在观察游戏时都有些不同，判断一款游戏好坏的标准，更多的是从它的核心玩法参考。我们就从画面、操作、以及PvP竞技这三个动作游戏的核心，来对《龙之谷》这一款游戏做一个综合的评述。

萌亮画面，萝莉与正太共存

《龙之谷》的画面整体风格非常柔和、明丽，具有不错的亲和感。而Q版人物不论是弓箭手萝莉飘逸的金色长发，还是牧师正太半遮面的帅气短发，都很好地凸显了人物的个性。娇小的人物搭配上周围那些精细刻画的建筑物，相当神奇地展现出了一种大气磅礴之感。

不同于当今一些粗制滥造的假3D带来的啼笑皆非，《龙之谷》采用的是韩国网游公司EyedentityGames顶尖的3D引擎，使得人物不论是在站立不动还是激烈行动的过程中，都能呈现出饱满、和谐的姿态，流畅的动作加之精心描绘出的各种生动真实的技能特效，打击感十足，以及不时随着剧情发展而制作的精美过场动画，这些都是一款动作网游中不错的的游戏体验。

此外，《龙之谷》的画面氛围和表现手法亦随天气的细微变化而变化。不仅限于呆板的白天黑夜交替，《龙之谷》的世界，有朝霞夕阳，有雨雪阴晴，白天低头会看见自己的影子，随时间变化更是会被太阳光照射到不同角度，夜晚抬头能看见漫天繁星在湛蓝的夜空闪烁。然而天气也绝不仅仅是影响游戏光影效果的唯一原因。有时候，周围场景的气氛变化，比如教堂副本内部的阴森和森林副本被阳光普照的和煦，形成了鲜明对比，给予玩家最直观、最贴近身临其境感。配合无锁定攻击模式带来的酣畅淋漓的动作感，相信绝对有使得每一个玩家都热血沸腾的魔力。



《龙之谷》的人设见仁见智

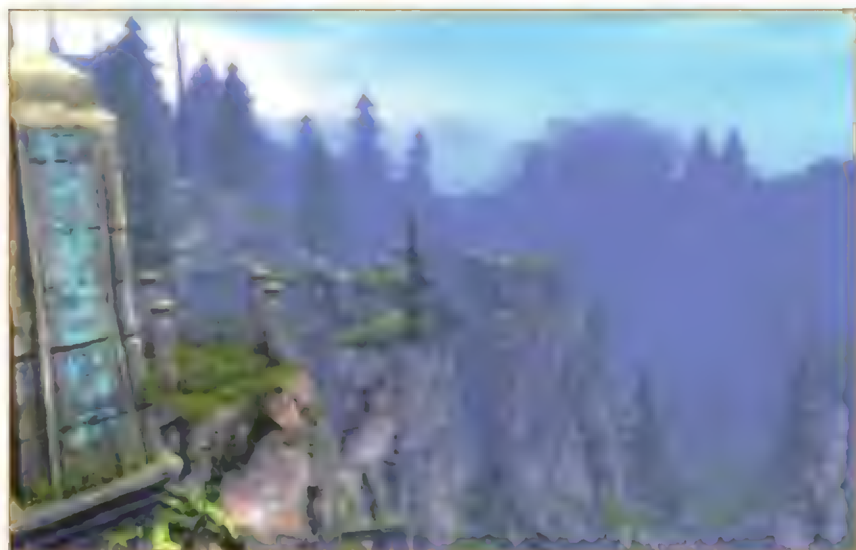
无锁定操作，很给力

长期以来，不少TV游戏党对网游党都有一种优越感，除了在画质上的差异外，TV游戏在操作性上的确比网游强很多。TV游戏上不同招式的连接，真实的打击感，这些都是传统网游无法





一股中世纪味道





天气变化对画面带来的影响

做到的。

不得不说，《龙之谷》之所以能够在仅仅少量人员参与的媒体内测时就掀起了巨大的反响，其创造性的"无锁定攻击模式"可谓一大功臣。顾名思义，无锁定的攻击方式颠覆了一般网游"动动鼠标，一切OK"的催眠式打怪法，在战斗的时候不锁定攻击的具体对象，而是类似CS那样，通过鼠标转换视角瞄准目标，键盘控制人物跑位，点击右键或者使用键盘快捷键上的技能攻击。如果瞄歪了，可是打不中怪物的哦。《龙之谷》在战斗状态后为固定准星的视角，你只能看到角色眼前的部分，只有角色转身才能看到你的身后。这时候要使用左手控制移动和技能使用，使用右手移动鼠标随时调整视角和进行攻击，同时根据怪物的分布、攻击技能，做到适机而动，攻守兼备，你不能一味的硬拼，还要翻滚、滑步、瞬移、跳跃来躲避怪物的攻击。

也正是由于这种新颖、即时、打击感和动作性十足的攻击方式，使得玩家在进行游戏尤其是副本Boss战和PvP竞技的时候，一跃变身为动作电影中的耀眼明星：精准的阻击、华丽的群体魔法、气势磅礴的剑技、矫捷的闪身躲避……屏息凝神，步步紧逼，最后，一击毙命！只要你的观察力足够细致，只要你的手指足够灵巧，只要你的脑袋足够深谋远虑，那么，即使再厉害的Boss，再庞大的身躯，也能在你娇小的人物面前，俯首称臣！

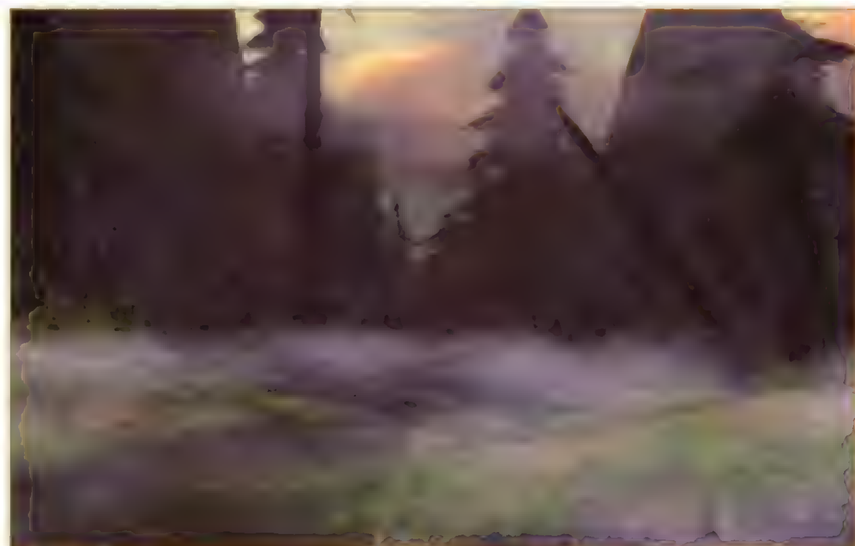
也许有的玩家在摩拳擦掌的同时，会开始担心自己毫无玩过此类游戏的经验，无法很好上手。不过，笔者认为这点也不必太过困扰，在刚进游戏的时候也许会昏头转向找不着北，但是玩个十分钟左右应该就能基本熟悉操作了，视角、键位等等都设置得比较人性化，也有完备的帮助系统随时指点迷津，所以是绝对没有大家想象中那么难玩。在这里笔者也偷偷说一句，大概是因为这样的攻击模式太过动感刺激的缘故，玩久了笔者还是会觉得有一点头昏。此时，还请大家不要继续沉迷，早早下线休息整顿，准备之后再战略！

PvP竞技场，勇士们退无可退

一款游戏进入成熟状态后，其终极的体验应该是什么样的？这是决定它能否持续长青的关键，如果你是竞技游戏的老玩家，或者你对《龙之谷》有足够的了解，应该会认同这一点：《龙之谷》的大部分系统，都是围绕着PvP竞技而做的。要证明这一点，只需要一个例子就够：《龙之谷》的无锁定操作，让玩家不管在副本还是竞技场，都完全靠走位、意识，还有操作才能获得胜利，而这三个因素，无一例外都是动作竞技游戏的核心。

所以必须承认这一点，《龙之谷》是款以PvP竞技为主的游戏，我们别无选择。不过我们也应该庆幸《龙之谷》这种"别无选择"，无锁定的模式让PvP竞技场的可玩性变得更高，把3D动作网游的独特魅力诠释地淋漓尽致。

《龙之谷》有专门的竞技场频道，玩家在游戏中达到10级，做完引导任务之后即可进入竞技场，系统会根据大家现有等级的血量、攻击力、防御力进行平衡化，让操作技术和配合成为PvP的主导因素，极大考验玩家操作水平。最多16个人的多人对抗地图，团队协同作战，要获得胜利需要很多因素，包括运气。



一片萧杀的PvP场景

竞技场分为两个模式，回合制和重生模式，以双方队伍获得的积分作为最后的胜负评价标准。回合制模式主要考验团队的整体配合，重生模式更多的是考验玩家之间的操作水平。这两种模式平衡了不同玩家群体的不同需求。

不出意外的话，《龙之谷》应该已经于7月底公测，我们很可能继续被这款游戏亡命追杀，因为我们不知道接下去还有哪款动作网游能像《龙之谷》这样唤起我们久违的游戏激情，我们已经退无可退。P



玩法多样的竞技场



无锁定攻击模式是《龙之谷》的最大特点



打击感和战斗节奏方面，《龙之谷》交上一份不错的答卷

绿色征途

●制作：巨人网络●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■上海 射猎归来

《绿色征途》装备锻造零投入

《绿色征途》中装备系统庞大，从精致到完美，从白色到绿色，再加上装备升星、魂魄镶嵌等等，对新手玩家来说非常头疼，如果不弄清楚的话很容易要花一些冤枉钱，当然这个“冤枉钱”说的是游戏中就可以赚到的银子。虽然银子人人都能赚到，但能省当省，谁叫咱是非RMB玩家呢。

好了，废话扯了那么多，现在就跟大家分享下我是如何在《绿色征途》里没花一分人民币，全靠游戏中掉落的东西搞齐的这一身“小极品”装备吧。

锻造装备之前：手续费相关

在说怎么搞装备之前，先跟大家聊一下做装备需要的一些花费。由于本人都是自己打装备自己升，所以不是特别依靠向其他玩家买，只有这样才是最省钱的方式。当然，打造装备以及合成装备时会花一点手续费，都可以使用银卡支付。银卡获得的途径很广，每天的王城拉车、家族跑商、家族龙舟都可以获得不少银卡；刷怪和副本掉的垃圾装备卖到商店也可以获得银卡；清源村福利姐姐处的每月“工资”也可以用来兑换成银卡。

除去日常必须的药水、修理装备、传送的开销外，还会剩下很多银卡用来支付制作装备所需的手续费。尽管银卡当日使用有上限，但只要在家族管理员处领取一张签名薄，让家族的任意一个成员帮忙签名，成功后把签名薄交给家族管理员，在接下来的一周的时间内，每日银卡可使用上限将提高2倍。

解决了打造、合成装备手续费的相关问题后，接下来进入正式搞装备阶段。

攒一套绑定签名完美绿装

高品质“装备素材”

这里所说的高品质“装备素材”，指的是平时通过挖藏宝图、打掉宝副本、刷穿越门等方式得到的黄色或者绿色装备（其中打掉宝副本是最容易获得属性值较高的黄色和绿色品质装备），这些装备会在装备成长之路上起到极其重要的铺垫作用。根据我在《绿色征途》中近1年的掉宝副本经验来看，最近每次副本平均产出完美绿色品质装备3～5个，非完美品质的装备有数十个，这还不算刷怪和挖藏宝图的收获。

签名装备最基本的省钱方法

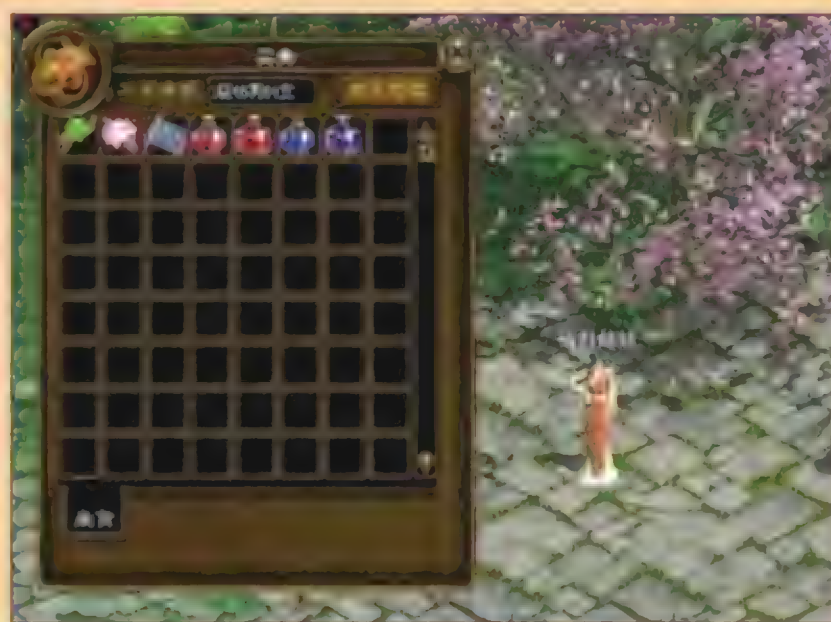
有了收集“装备素材”的途径之后，接下来便是将装备进行本人签名和绑定，只有穿齐一身绑定签名的绿色装备，才可以获得“套装效果”的攻防血加成。一般来说，无论是给装备直接签名或者修改装备签名，都需要使用至少3等以上的材料，相对于我们这种非RMB玩家来说显得相当奢侈。不过咱们自然有省钱的办法，小弟经过长期摸索，发现一个最省钱的制作签名装备办法：将平时收集到的材料合成为一等白色材料，然后使用这个一等白色材料进行打造，就可以获得带有自己签名的蓝色装备。怎么样，相当实惠吧！咱们可以把上面收集到的各种“装备素材”与这件蓝色签名装备通过月光宝盒合成，即可将其提升至完美绿色装备，要注意的是合成的时候一定要把提升品质的装备放在月光宝盒中央位置，再把4件“装备素材”放在四周。

通过这种方法后，就可以用最少的钱，制作出一件带有自己签名的完美绿色装备了哦！

签名灵魂装的基本制作方法

通过月光宝盒一步步将蓝色签名装备合成到绿色完美品质后，就可以拥有一身比较好的攻防数值了，其实这时候对我们普通玩家来说，基本已经达到目的，但是在有希望不花钱可以继续获得更好属性的前提下，当然还可以追求一下！例如在合成到完美绿色装备时，装备会有一定几率获得灵魂锁链，灵魂锁链包含物理伤害减少、魔法伤害减少、伤害反射、增加伤害以及忽视防御这几种。不过需要注意的是，通过这种方式制作带灵魂装备的话可能会失败，失败后月光宝盒中间的装备品质不变，但其他参与合成的“装备素材”会消失。

签名灵魂装较安全的制作方法


清源村的福利姐姐


领取签名薄


刷怪打的分解装备


月光宝盒合成

如果合成时失败的话，辛辛苦苦打副本、刷怪攒下来的“装备素材”就等于打水漂。这里给喜欢稳扎稳打的同学再提供一个方法：在王城NPC装备锻造师那里，用与自己需要提升装备级别相近的完美绿装兑换成晶石，再通过王城NPC装备锻造师处的晶石锻造功能就可以让装备数值提高，并有一定几率产生灵魂锁链。（这种方法需要6个晶石）

通过这种方法制作灵魂装与第一种方法相比，锻造成功率大大提升，而且锻造后装备上的百分比也会比第一种产生的高。只不过灵魂锁链并不是100%出现。

签名灵魂装最安全的制作方法

如果想获得高百分比加成、必出灵魂锁链的方法，那就只有用更多的晶石来锻造了。通过将绿色完美装备兑换成晶石后，使用10个晶石在王城NPC装备锻造师处锻造的话即可100%锻造出带灵魂锁链的装备了。

只要平时勤于刷怪、打掉宝副本、刷穿越门，基本每天都可以攒出1～2件带灵魂锁链的签名完美绿装。通过一段时间积攒之后，就可以攒齐一套互相激活的同灵魂装备，发挥出装备灵魂锁链的最大效果！

装备升星、镶嵌魂魄石指南

用“工资”给装备升星

装备升级至签名完美绿色品质，并拥有激活的灵魂锁链效果后，可以说完成了非RMB玩家积累装备最重要的一步。接下来，如果想让装备实力更上一层楼的话，那就需要使用装备升级宝石来给装备冲星了，但装备冲星需要很大一笔投入，咱非RMB玩家是不是就没机会了呢？当然不是！每月1日至7日只要自己达到活跃状态，就可以在清源村福利姐姐处领取每月“工资”，而“工资”就可以买到装备冲星所需的精致升级宝石。

除了“工资”可以直接购买升星用的精致升级宝石外，平时打Boss和刷怪的时候也有机会捡到升级宝石，不过怪物掉落的升级宝石升级装备的成功率比精致升级宝石略低，适合装备在0星到2星之间垫底用。

对我们非RMB玩家来说，通过“工资”购买精致升级宝石或者是配合升级宝石一起升星，可以比较轻松的把身上一套（10件）签名绑定完美绿色装备全部升级到3星，拥有“3星套装效果”后，就可以获得一定的攻防血加成啦！

解决旧装备上星星的苦恼

但随着自己等级的提升，穿以前旧装备太寒酸，换了新装备又没有星星怎么办，难道每次换装备都需要重新给装备升星？咱非RMB玩家当然要寻找“最实惠”的升星方法了。

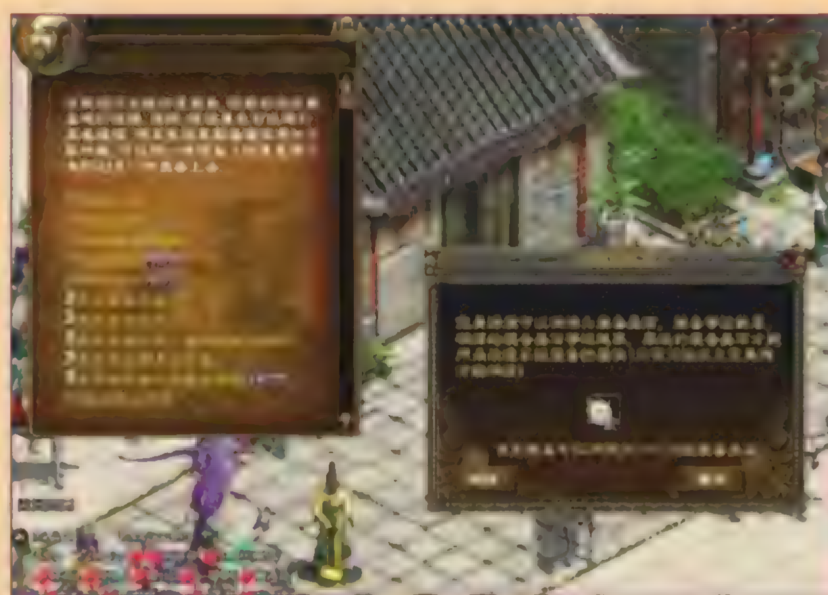
在王城NPC杂货店伙计处可以买到“5星摘星石”这个道具，使用银卡即可购买。通过 “5星摘星石”，即可将5星以下装备上的星星直接“摘”下来。“摘星”很简单，带着“摘星石”到王城NPC装备锻造师处选择装备摘星功能，就可以将旧装备上面的星星“摘”起来了，这时候“摘星石”就变成了“封星石”哦。随后再到NPC杂货店伙计处购买一个“5星定星石”，带着“封星石”即可去装备锻造师处给新装备附星。通过一“摘”、一“定”的操作，装备上的星星就可以继续传承使用，让咱们非RMB玩家也可以享受不花钱就能更新装备的快乐。

解决旧装备上魂魄石循环使用的难题

咱平时打Boss或者刷掉宝副本的时候偶尔可能会打到珍贵的魂魄石，将各种魂魄石镶嵌在装备上之后，也可以获得一定的额外效果。例如装备上镶嵌火魂魄石后，在战斗中玩家就有概率让对手进入如眩晕、麻痹、石化……等负面状态；如果自己装备上镶嵌了木魂魄石，在战斗中就可以抵抗对手装备上的火魂魄效果；灵魂魂魄石则是提高装备上灵魂锁链属性。

与装备上的星星一样，在装备更新之时，魂魄石也可以通过摘除来循环使用。从王城NPC杂货伙计处购买道具“离魂石”，根据装备上魂魄石的品质，需要相同品质的离魂石才能“摘除”，比如你装备上魂魄石品质是3等，那么就得用银卡买16个1等离魂石，通过月光宝盒合成为“3等离魂石”（每4个可以合成为1个更高等级），随后才能在装备锻造师处进行摘除魂魄石的操作。成功摘除后，等再次使用时，需要用天魔石先给新装备打孔，打好孔后再用魂魄石和定魂石再次镶嵌，即可达到魂魄石循环使用的目的。

玩网游，不仅是一个畅爽PK、寻找激情的过程，更是一个寻找各种窍门、体验未知领域的探索。谁说咱非RMB玩家只是有钱人的“陪练”？寻找方法，零投入集装备，一样可以打出实力，玩出精彩。



打造、凝练晶石



打怪掉落的3星装备



摘除装备上的星星



拆除装备上的魂魄石

狼队 ●制作：盛科达人●运营：盛科达人
●游戏类型：射击●游戏状态：封测
●官方网站：http://wf.skdaren.com

■本刊记者 罗宾

盛科“狼王”王昱锦——内容为王

记者近日走访了武汉盛科网络有限责任公司（以下简称盛科达人），见到年仅29岁的盛科达人总裁王昱锦。据了解，盛科达人80%的团队都在为《狼队》做最后阶段的测试及细节完善，这款FPS网游是盛科今年重点推出的作品，初步预计在9月公测。另一款由盛科自主研发的2.5D东方玄幻网游《逍遥界》已于6月29日全国公测。



能否谈一下创业经历？留学后为何选择回到国内进入游戏行业？

王昱锦：我去新西兰从高中开始读书，后来大学主修信息系统和金融工程，后来进入新西兰奥克兰大学。在新西兰这几年，我做交易员赚了点钱。因为个人兴趣喜欢玩游戏，2003年时关注到国内游戏市场的一个个奇迹，就想既然喜欢为什么不能去创造属于自己的游戏呢。于是回国创业，2005年3月，创立了盛科。

和武汉其他研发公司不同，盛科现在两款游戏《狼队》和《地牢骑士团》都是与韩国合作研发的产品，合作初衷是？

王昱锦：合作初衷就是结合双方的优势资源，共同打造强势产品。首先韩国在技术上有一定实力，我们安排一个团队在韩国公司合作研发，盛科在技术上的实力也是有目共睹的，我们拥有完全自主知识产权的SancoX游戏引擎，在国内有自主知识产权引擎的公司也不太多。另一方面，我们有着熟悉中国市场，了解中国玩家想要什么的优秀策划人员。结合这两点，适合中国玩家的好游戏才能被开发出来。

你眼中韩国游戏研发和国内有哪些不同？具体表现在哪些方面？

王昱锦：其实就技术研发力量而言，中韩并没有什么太大的差距了。但在国内市场，“点子”还是比较缺乏，所以可以百花齐放，却难以打造一枝独秀。

盛科游戏已从2007年一款《时空之泪》，发展到现在“盛科达人”平台上5款游戏，盛科这3年最大的变化是什么？

王昱锦：盛科达人在研发、运营方面，与过去相比有了较大的拓展，除武汉公司以外，在上海、广州都开设了分公司，在韩国也有分支机构，现在所引进的人才大多都是在网游行业至少五年以上有经验的团队。游戏类型更加丰富，首次尝试了FPS游戏的研发和运营。

现在推“盛科达人”这个平台会不会门槛比较高？

王昱锦：盛科对于产品技术层面的质量非常重视，在游戏这块，我一直主张“内容为王”，只要产品够好，运营层面的把握足够，给玩家一个公平的游戏环境，无论是哪个平台运营，一样有好的前景和发展。国内游戏行业发展也才不过11年，我们已经有5年多的研发运营经验，之前几款产品的推出，让我有把握去推“盛科达人”这个平台。

《狼队》是盛科今年主推的网游，也是盛科第一款FPS游戏，当初为何选择这个类型？

王昱锦：我看好这个市场，可以说最早接触游戏的那帮人都应该还记得当时CS在网吧里面的火爆场面，毫不夸张地说，在那个电脑还是奢侈品的年代，去网吧的人有一半以上是为了玩CS的。对比当初的盛况，目前国内的FPS网游却显得非常单薄，优秀作品少，作品同质化严重。正好我们的合作方是一个在竞技类产品上非常有经验的公司，当时就想，我们能不能一起开发出一个可以延续经典，又有所突破的产品出来。即是既不从大方面改变用户的操作习惯的前提下面做一些深入的创新，从里面体会到完全不同的游戏和操作快感。

与目前市面上其他FPS网游相比，《狼队》有什么特别的玩法？如何留住玩家？

王昱锦：《狼队》最大的特色还是在于狼系统的加入。现在比较流行的像生化模式，玩家在被感染之后是没有实质性的攻击力的。但是在《狼队》就不同，不同的狼有不同的特殊技能，比如狂暴狼它能自爆炸死对手，隐身狼能够偷袭敌人。狼人是具有实质性的攻击能力的，直接撕杀的感觉，与被动感染是绝对不一样的。

至于留住玩家，我想玩过《狼队》的玩家都会喜欢这款游戏，因为游戏有几大特点是不容忽视的。首先，上手简单，只要你玩过同类的游戏，进入《狼队》根本没有压力。即使是狼，鼠标就能简单操作，上手快。第二，《狼队》的武器系统可以说是一大特色，我们不仅有世界著名的各类枪支，而且有重武器和未来武器元素的加入。第三，玩法的多样化，每种模式都能变化出人v人，人v狼，狼v狼，人狼混合v人狼混合，一种模式四种玩法。我想这三点足够了。





剖析《阿尔法协议》

技术悲剧的背后

黑曜石此次摆弄了大半天，最后正像人们担心的一样端出了一锅大杂烩，和东家SEGA一起卖力吆喝：“此汤集中了全天下的补药，专对消费者的胃口定做，包您食欲大开，吃了以后乐不思蜀，还要再添一碗。”

作为RPG和STG混合类型，游戏有两种瞄准模式，准星会随着玩家枪支的移动速度而改变发散速度，会要求一定的瞄准技巧。比如，在移动准星时有着硕大的瞄准框，这个框表明玩家的弹着点分布，该种武器技能高，自然命中率就高；准星停止一段时间后，就会进入手动瞄准，玩家就能看到准星自动向射击中心靠拢，此时就能指哪打哪。作为RPG来说这当然无可厚非，不过玩惯射击类的人会不习惯：比如你的大瞄准框中心明明扣住敌人的脑袋，但无论如何就是打不中；有时不是瞄得那么准，却把敌人一枪毙命头。不管是不是因为传说中的总Boss之一Chris Parker穷兵黩武，希望他们能从这款游戏中汲取点教训

■上海 西塞罗

对很多欧美RPG玩家来说，不管是真玩家还是伪非，向他们提到黑岛就像是打翻了五味瓶，无论如何都会从眼里挤出两滴水做眼泪汪汪状。黑岛在玩家心目中既像亚瑟王传说中的仙岛阿瓦隆，又像被钉在十字架上的殉教者，号称“只为玩家不为钱”。其实他们号称叫好不叫座的《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）在北美就卖了40万，反过来欧洲产RPG往往只能卖五六万份。

黑岛关闭后它的前员工组建了不少新的工作室，其中最知名的就属黑曜石，云集了黑岛最最出名的RPG策划们。不过这块从黑岛蹦出的石头并没为想当然地成为游戏界的孙悟空，它的《星球大战——旧共和国武士Ⅱ之西斯大君》（Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords）、《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）之类的作品虽然整体没什么大的硬伤，但始终让人感觉缺少了当年黑岛的血性。黑岛的《Torn》因为驾驭不了3D引擎而夭折，黑曜石的技术实力同样为人诟病——他们的《无冬之夜2》远逊于一群名不见经传的波兰人用同一引擎制作的《猎魔人》（The Witcher）。这次的《阿尔法协议》（Alpha Protocol），更是一次技术的悲剧。

野心与现实

《阿尔法协议》乍看上去野心极大，类型定义为谍报RPG（已经写在标题上），糅合我们熟悉的潜入、掩体射击以及RPG要素，还是黑曜石第一个跨平台作品（PC、PS3和Xbox 360）。这项目自公布那天就不为人看好，因为人人都觉得黑曜石那帮策划只会做传统RPG，技术也实在让人担心。果然如此！《阿尔法协议》虽然使用了“虚幻3”引擎，容量高达12GB，感觉却像是三四年的东西——建模和贴图极为粗糙、缺少动态光影变化、手榴弹爆炸效果仿佛让人回到了10年前……去年的宣传视频中，主角背后的车轮甚至是六边形的。

动作动画也拖泥带水，制作组连“虚幻3”引擎自带的“动作混合”功能都没用，许多动作的衔接看上去颇为生硬，在某些角度，角色在掩体后小步行进时简直就像平移。游戏在图形上也有不少Bug，比如死在台阶边缘处的敌人，脖子有时会突然拉长（好像一只唐老鸭啊）；或当敌人拥挤着从楼梯冲下开火时，你能看到其中有人单膝跪在楼梯扶手上。不管从任何角度，黑曜石就像是用新式武器打了

















（上左图）这游戏画面绝对达不到眼下的大作水准
（上右图）潜行元素基本上很鸡肋
（中图）这位将主角Michael Thorton绑在床上的女人就是SIE。对话时选择“Aggressive”，和她玩一个“Savage Love”吧……
（下左图）对话界面很像是《质量效应》，但最上头的时间倒数流逝得好快啊……
（下右图）游戏甚至还赶了下时髦，加入了些情色元素，可惜因为画面和糟糕的手感显得一点也不诱人

一场老式战争，而且是一场不怎么高明的老式战争。

混乱的系统

在系统方面，《阿尔法协议》倒是集当红游戏之大成。游戏提供了几种基本职业，代表几个发展方向，玩家自己也能随意发展。也提供了不少技能，基本上和游戏的动作、射击部分有关，绝大部分为武器类（如肉搏、手枪、突击步枪），其他部分则包括潜行、破坏、身体素质等方面，比如有用小雷达指示敌人方位的、有悄无声息移动的，也有像《细胞分裂——定罪》那样“标注/执行”复数目标暗杀的，基本上就是《细胞分裂》的RPG化——区别是不少技能要在玩家升级加点后解锁。

相比如此多的技能，游戏只提供了一个快捷技能槽，你同时只能控制一个技能，想同时使用数个技能时极为不便。这仅仅是战斗系统混乱设计的一个开始：进入实战，你可以一路杀过去，也能潜行，但潜行期间敌人各个耳聪目明，除了新手关卡外很难从背后悄悄接近干掉他们。在被敌人发现后，第一时间会有人跑去开警报，然后钻进掩体挑选合适的阵地和你缠斗（近身也会冲上来肉搏）。这让你很难发现潜行的意义何在。

游戏糟糕的动作设计和AI在战斗中十分明显，某些细节上的缺失已经到了莫名其妙的程度，一些故意编排的桥段简直就是笑话，例如有的敌人为了从上方攻击我，会不顾炮火在我面前大摇大摆地爬梯子上楼。最特别的是在“沙漠之剑”这一章中，有个任务要求玩家必须登上直升机，只见敌人为了不让我得逞，直接对直升机火力全开，但对跑来跑去玩家却熟视无睹——除非你先对他们开枪。

对话设计

黑岛当年的一大法宝就是的对话设计，这次总算没有辱没这一点。作为一个谍报游戏，以世界热点冲突为背景，有阴谋，有黑幕，敌友难分，还有6个后宫等着玩家挑选。某些表面上的反美分子或许会帮助玩家打开黑幕的大门，给你意料之外的帮助。这一切都需要对话开启心灵的大门。

对话系统和《质量效应》颇为类似，玩家选择的是对话态度而非具体的对话内容，此外还加入了时间限制——必须在时间槽结束前选出合适的态度——这又有些像“樱花大战”系列的LIPS系统。老实说，剧情和对话的配合很不错，但这款动作为主的游戏，对话的地位是被大幅削弱的。《使命召唤》对话不多，靠着过场表演就能燃起一大片玩家的兴趣；《合金装备》依靠大把的对话（甚至到了絮叨的程度），不需要什么语气选择也能让一片人翘大拇指。《阿尔法协议》根基不佳，对话选项制作再精良也没用——皮之不存，毛将焉附？

一锅大杂烩

黑曜石此次摆弄了大半天，最后正像人们担心的一样端出了一锅大杂烩，和东家SEGA一起卖力吆喝：“此汤集中了全天下的补药，专对消费者的胃口定做，包您食欲大开，吃了以后乐不思蜀，还要再添一碗。”可这锅大杂烩实在火候不足，食材也不新鲜，玩家甚至需要在一股子馊味中细细脑补才能分辨出原来该有的味道。尤其有《质量效应2》珠玉在前，《阿尔法协议》的存在简直就是拿来当垫脚石的。

老实说，一款作品的优劣不能代表一个工作室的优秀水准，哪怕是当年的黑岛，在正式成立前也有一款更加凄凉的《坠于山下》（Descent to Undermountain），号称集欧美RPG缺点于一身，但接下来他们又连创辉煌。黑曜石这帮才华横溢的策划栽了一回跟头，且看接下来的两个作品《辐射——新维加斯》和《地牢围攻Ⅲ》有如何表现吧。P

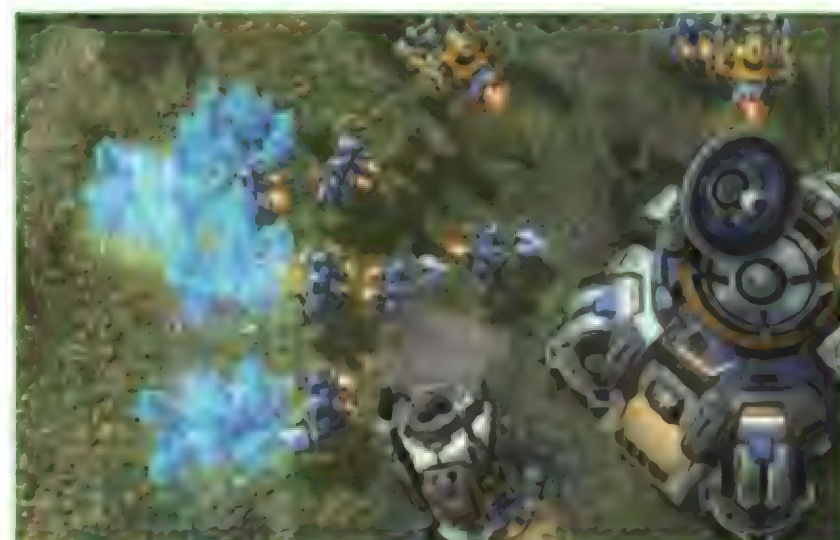
即时战略游戏现状与展望会话录

异教徒告解书（下）

现今的RTS正站在面临转折的十字路口上。变革是必须的，有了即时战略游戏的运作基础——计算机，这种拥有强大数据运算能力的平台，我们的确可以考虑更正确的发展途径。用更多更合理的不确定性变量，模拟更接近现实的环境，难道没有可能吗？







1992年的像素时代我们为了扩大部队规模而去采矿，2010年的多边形世代我们为了相同的目的依旧在采矿……何其的迂腐

■山西 坏香橙

坏香橙：各位读者观众，欢迎来到下半场。在上一部分中，通过对话讨论我们已经介绍了“命令与征服”世界观的源流。接下来的第二阶段，我们不妨放宽眼界，把视角投射到广义的RTS技术理念上——这门新科学我们还是换一个主讲人来比较好，有请游戏理论民科专家朋克·赛诺斯诺斯同学！

RTS模拟什么

赛诺斯诺斯：头衔愧不敢当，客套我不擅长，我们直奔主题吧：作为电脑游戏领域最具代表性的游戏类型之一，RTS发展至今已近20年，它的机制和发展前途如何，这就是我要探讨的第二个话题。还是老规矩，让我们用最简单的题目切开外壳，问题一：和其它大多数电子游戏类别一样，即时战略游戏的本质也是针对人类某些现实行为做出的模拟。游戏戏如其名，你认为这类游戏模拟的是战争行为本身吗？

坏香橙：RTS，Real-Time Strategy，我认为这个缩写中前两个字母代表的“即时”含义表明，RTS的实质就是对现实战争过程的模拟——这也是RTS相对于回合制战略游戏的根本区别。选择后者展开对决的更好方式是棋盘，不是吗？

赛诺斯诺斯：完全正确。第一步我们已经确定了RTS的本质属性，接下来再看第二个问题：从游戏要素的结构组成来看，RTS所模拟的应该是人类战争行为中的何种类型？

坏香橙：采集一建设/生产一交战，所有的后勤供应生产都是为了服务战争本身，你想说的该不会是总体战吧。

赛诺斯诺斯：不偏不倚，正中靶心。最后一个问题：从实际的游戏规模尺度来看，RTS所模拟的战争行为应该处于何种等级？

坏香橙：……这个问题有意思。Strategy的字面含义即是战略，RTS所模拟的难道不就是战略这个层面吗？

赛诺斯诺斯：不要被表面定义蒙蔽现状实情。事实上，尽管大多数RTS都包含规模不等、优劣不定的单人游戏剧情模式，但从RTS的真正精髓——人与人之间展开的对战——这种行为的实质来看，现今几乎所有RTS力图表现的都是“从实力基本对等的初始状态下开始发展，逐步扩大军队规模后展开交火”的独立战争进程。不管玩家自身拥有何种作战风格，起跑线上的开局要素通常都不会有什么变数——基地不会因为之前接连的败局而变得破破烂烂，初始资源也不会在连续的大获全胜后增长一丝半毫。因此，正如大多数RTS在对战AI的条件下定义给这种游戏模式的名称“遭遇战”（Skirmish）一样，RTS所模拟的作战等级最多只到战役而已。

坏香橙：可以理解。好啦，发问阶段到此结束，接下来是什么？









（上左图）战争别让女人走开——看得出这些姑娘们在装配些什么吗？是轰炸机的整流罩
（上右图）后勤生产压力大，女工上阵也能打——这张就是著名的《铆工罗西》，二战中撑起美国工业的"美女"
（下左、右图）二战时日本国内的女工在加班加点

赛诺斯诺斯：下面是正式讨论。正如前文所述，延续至今的传统即时战略游戏模式所参考的战争理论是总体战，但是请注意，总体战的实质是战略思想而不是战役战术手段，那么，把一个宏观理念嵌套进局部行为时，又会发生怎样的矛盾呢？答案是彻底的比例失调。

不思进取的RTS

坏香橙：嗯……可以说得详细些吗？

赛诺斯诺斯：要回答这个问题，首先必须阐述一下总体战的概念：总体战是将执行战争的对抗集团各自视为一个完全的整体，每个集团内部的所有行为——包括政治宣传、后方生产与前线交火融为一套完整的循环结构，整个机构变成一架彻底的战争机器，执行目的只有一个，那就是取得战争的胜利。和更古老的战争行为最根本的区别在于，决定总体战结局的不仅仅是出征作战的军队，在先进技术支持下由生产力不断转化而来的持续战斗力才是左右整场战争胜败的真正核心。了解过这个基本概念后，对比一下目前主流RTS所设计的战场模型，不难发现，这种对战争理论进行模仿的行为实质上是何其的幼稚与荒唐：尽管在正面战场上属性各异定位分明的作战单位已经可以对各种经典兵法战术做出惟妙惟肖的重现，但在后方生产这部分所展现的依旧是极其粗糙简陋的原始套路——没错，我指的就是"采矿—建设—生产"这些所谓的RTS经典要素。

坏香橙：：我估计好多人看到这个都会咧嘴，还是说详细点儿吧……

赛诺斯诺斯：在真正意义上的总体战战略中，后方生产供应部分的复杂程度要远远超乎一般RTS玩家的想象。这里略过最复杂的舆论控制不提，运输环节也姑且视作不会被阻挠破坏的理想状态，仅就生产供应与后继力量补充举例如下：第二次世界大战期间，日本侵略者在前线掠夺了大量的物资，但在负责生产供应的本土后方依旧是一片民不聊生的悲惨景象——普通民众要在各种军工厂夜以继日地连轴开工，制造武器、弹药与各种战争给养，即便筋疲力尽也要被灌下兴奋剂继续卖命干活；就算是远离战场的民间乡下，大量的农作物收成都会被征收用作前线的口粮补给，耕种者只能用白薯藤蔓熬制的稀粥充饥度日，自家饲养的看门犬更被视为多余的粮食消耗家畜而遭到集中屠杀。不仅仅是国土狭小、资源稀缺的日本，即使是位于西半球物产丰富的美国，在这场将总体战理论执行得酣畅淋漓的战争中日子同样不好过，被视为战略物资而在民用市场上绝迹的尼龙就是最好的例证。后勤战备的生产就是如此艰巨，但真正的困难远不止如此，后备兵力的持续供应才是总体战维持方面最大的难题所在，只要瞧瞧斯大林格勒战役中牺牲的动员兵素质与数量，再看看日本全面溃败前夕提出的"一亿玉碎"计划，任何人都能明白真正的总指挥所面临的战争执行起来会有多么困难——相比之下，在那些把玩着RTS自诩为指挥官的玩家眼中后勤生产又是什么状况呢？采矿，采矿，还是采矿！如果说在1992年上市的《沙丘Ⅱ》（Dune II: The Building of a Dynasty）里，这种写意化的资源收集生产套路可以解释为机能不足做出的模式简化，那么经过近20年进化发展，当代的主流RTS本质上依旧在原地踏步。这样的后勤生产系统除了不思进取外，还能有什么辩解？

坏香橙：我明白你的意思了。让我想想，有了——"难道在未来的高科技发展后，前线资源就地收集、生产的自给自足的模式不可能实现吗？"——肯定会有不少人拿这条理由来驳斥你。

赛诺斯诺斯：很好的搪塞。可想想看，我们假设未来技术已经能让传统总体战的的麻烦迎刃而解，后方的生产、供应、运输不再是个难题，现今主流RTS展现出的漏洞依旧足以给这类游戏的发展形态判处死刑——那就是技术。当下流行的RTS中，提升技术等级、强化单位属性、解锁更高级兵种几乎是必不可少的要素。从形式上来讲，这种科技水平与作战烈度成正比的设计，可以视为现实总体





（左图）尽管这东西的说明书和你现在看的杂志一样厚，尽管这玩意和RTS的任何一条传统要素都搭不上边，尽管其中展现的理念仅仅是个雏形，但这部游戏所昭示的正是即时战略游戏未来发展的关键——这就是我推荐的理由

（右图）"舢板"——这个不高明的笑话肯定会让某些玩家勃然大怒，不过我自有个中理由——鉴于不少人对巨舰大炮主义产物的实际威力缺乏理性认识，把衣阿华的这张老图翻出来还是很有意义的——这玩意正经打起仗来的话用的就是这种主炮

战中技术进步改变战争形态的行为模仿，但实际上，主流RTS中所谓的高技术单位缺乏的正是真正意义上的战斗力提升——看看现实中的坦克与大炮巨舰主义产物，再对比一下游戏中的所谓陆战之王与空军终极力量，稍有点见识的玩家都会看出，后者在武力设定上的保守与单位命名上的夸大其词——依我之见，那种常规火力比几支列装步枪强不了多少的所谓战列舰还不如改称"战列舢板"更合适。更高级的生产技术却无法制造出更具单位威力的兵器装备，这就是高技术总体战理论下现代RTS所展现出的设计矛盾。

坏香橙："但是，这些高科技兵种难道不是拥有破坏力惊人的特殊技能/攻击手段吗？"——肯定有好多人会这么问。

赛诺斯诺斯：我的朋友，这种所谓的强大威力实际上是在刻意削弱强度的前提下制造出的假象而已，实质就像把闪击波兰的德军坦克装甲换成瓦楞纸板，好让旧式骑兵的长矛有所作为一样可笑。归根结底，尽管从最开始，RTS所标榜的就是对现实战争的模拟，但实际上至今我们手边的RTS游戏都不过是小孩子过家家的玩意——"想玩爽就要使劲操作"，直到今天主流RTS仍旧这样给玩家洗脑——我们手下指挥的单位究竟是作战的士兵，还是没有大脑只会听从玩家调遣的玩具？

坏香橙：很好，很好，我投降。不过即使把话说到这个份上，为数不少的传统RTS死忠依旧会不思进取地抱守着那套老规矩老样板。那么，有关正确的RTS发展方向你有什么想法思路可以说说吗？

赛诺斯诺斯：一昧指责旧观念而不提出新观点必然无法让人信服，这种道理我自然是明白的。作为弥补，接下来提出的就是我个人对即时战略游戏未来发展趋势做出的展望，可以开始吗？

坏香橙：洗耳恭听，快讲快讲。

RTS之未来模型

赛诺斯诺斯：首先必须声明，以下阐述内容的理论细节在当前技术水平下大多尚属幻想，但在基本发展方向上已有实例证明其可行性，具体内容在下文中会有说明。因此，凭借个人主观印象对以下构想做出武断评判是不明智的。

坏香橙：嗯，你合理设想，一般人应该不会有什么意见吧。

赛诺斯诺斯：但愿如此。和所有正常进步的革新流程一样，这个进化包括多个循序渐进的步骤环节，具体内容如下——

阶段一：作为对传统RTS模式设计的延续，这个步骤的主题是"拟真化"：玩家扮演的身份降级为基层指挥官。作战的规模将会缩小，但作为相应的补偿，单位的AI设计以及装备设定自由度将得到极大的强化：如果战斗人数限定在班组级别，那么玩家可像往常一样对个体单位进行战术调动，但如果像以往一样不考虑后果地贸然行事，那么溃散的士气将会影响整个战斗团体的作战效率。

如果战斗规模扩大至排级，那么听从最高级指挥官的指令执行任务的最小单位将是班组。和小规模作战一样，根据具体的目标组织合适的部队，并用正确的装备进行武装，成功完成任务将极大鼓舞整体团队的士气；但鲁莽冒进、将单位生命视为筹码肆意挥霍的指挥，则会令所有兵员溃不成军。

总而言之，在玩家的直观感受上，指挥的单位将不再是没大脑的玩偶而是活生生的手下，考虑AI反应做出的判断将是代替传统微操作的新要素。另一方面，后方建设与生产将被完全抛弃，取而代之的会是预备队这种新概念：与传统上无中生有千篇一律的单位制造不同，后备队的种类与数量将会有明确的设定与上限，不会超过相应规模的战役允许投入的兵力总数；至于具体的补充投放时机可以通过时间分数规则进行限定，平衡性则交由不同装备与单位消耗不同点数的方式来完成。

此外，后备队还可以设计成类似底牌的存在：在开战前对战双方的玩家可见的只有对方一开始投入的兵力配备，至于后备队的配置如何，只



终极目标——让玩家成为造物主，而不是空有上帝视角的苦力，这就是本文对RTS进化构想的核心

有通过对手的作战习惯、地图的属性与任务要求、对方单位已消耗的点数来判断，随后可以在限定的时间内对自己的后备队进行调整安排，至于在战场上能否像预料般发挥预备队的作用，取决于玩家自己的推断预判。总而言之，第一阶段尽管在形式上不一定会被主流RTS玩家所接受，但至少在技术上的难度不会很大，更重要的是，这个阶段的所有转变重点都会成为接下来进化步骤的前奏。

坏香橙：看上去不错，最起码我还能接受——要战术有战术，要操作有操作，还能有什么不满？

赛诺斯诺斯：这仅仅是个开始，消灭玩偶战争是这个阶段改革的真正目的。更重要的内容还在后面，继续看。

阶段二：指挥拥有强大自主AI的小型部队进行作战——在这种模式被玩家接受后，紧随而来的变化就是逐步扩大的战争规模。与第一部分的核心主旨相同，第二阶段玩家所能控制的单位部队同样会拥有丰富的AI设计，区别在于具体的触发条件与反应行为可由玩家自己动手来组织编辑。显而易见，尽管指挥控制的不会是随点随到、对命令不存在半点质疑的木偶，但这些能从基本行动方针层面上体现指挥官作战风格的部队，依旧给玩家提供了近乎无限的发挥余地——观念顽固不化的玩家，当然可以选择制造一支全无主观能动性的傀儡大军，但在这个整体游戏设计风格趋向真实化的前提下（比如炮火命中率不再是100%且严重受制于真实地形因素的影响，指令接收存在延迟且不可能事无巨细到每支单位个体），根本不会有什么好下场。

以上内容即为第二阶段作战层面的内容，至于游戏持续性与宏观变量影响方面，除了保留可作底牌的后备队设计外，作战规模的扩大也使后勤的重要性逐渐被提上桌面。当然，传统RTS的采矿模式自然是不会启用的，玩家需要考虑的是各种军备物资——弹药、燃油、给养等的补充。这部分内容可与后备兵力增援环节有机结合，玩家可以通过封锁领空、占领港口、破坏道路与关键桥梁等途径，影响对方的后援补给投放，并可采用掠夺与焦土作战等战术进一步瓦解对手部队的给养补充。

从实质上来看，除了可编程的AI与更多更复杂的战略因素变数外，第二阶段似乎缺乏真正意义上变革，但实际上，这个阶段的真正价值在于承前启后为最终的革命做出铺垫。

坏香橙：唔……我隐约能感受到你构想的最后一步内容是什么了，真疯狂。请继续。

赛诺斯诺斯：恰到好处的形容。在第二阶段的进化被主流大众认可后，真正的革命时刻终于到来——如果仅仅使用语言陈述的话，这个阶段的变革核心似乎仅仅是一小步，但毫不夸张地说，这一步的意义用什么词来形容都不过分：第三阶段的主旨设计内容——自定义部队AI、军备投放等等要素与第二阶段完全相同，唯一的区别在于，这个阶段的指挥官将不再是人类，取而代之掌控全局进行所有战略战术部署的将是经由玩家之手设计完成的人工智能——换句话来说，这将是一场在真正意义上的Deus Ex Machina虚拟世界中爆发的赛博战争，凌驾于这尊机械智灵之上的不是其它，正是有血有肉的玩家本身——这个构想的现实意义如何，恐怕你会比我更清楚吧。

坏香橙：很好，伙计，你的构想成功地创造出了一个极为麻烦的东西。OK，我们暂且不论这些麻烦在伦理学上的意义，单从理论可行性的角度出发考虑，对一般玩家而言，编制这种拥有完全自主行为能力的AI到底有多高的可行性？而且，从当今RTS的最高等级价值体现途径——电子竞技的实际情况来看，这种将战场指挥官身份彻底从玩家身上剥离的思路是否显得过于激进？

赛诺斯诺斯：关于人工智能DIY的可行性，答案是肯定的。这种构想的概念原型是将现实中的机器人对抗赛理论进一步深化后的结果，游戏方面最好的例证就是《思考机器》（MindRover）。对玩家来说，独立制作拥有模拟自主意识AI的门槛并非高不可攀，只要游戏本身在设计上没有漏洞，将现成提供的可编译模块进行合理调整编排，一样能做出不错的成品。当然，要想在这个基础上继续提高，那么丰富的编程知识是必须的。

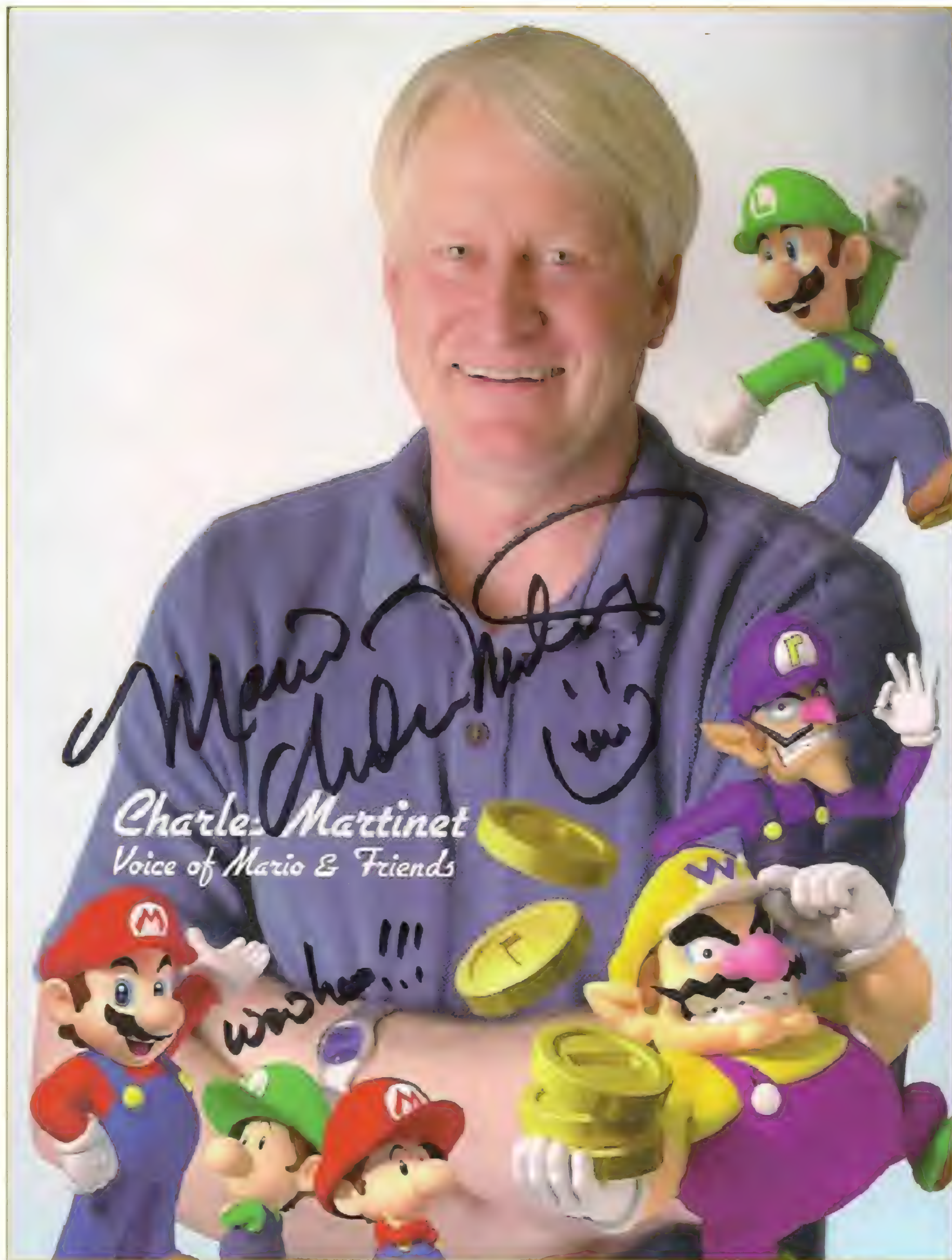
至于电子竞技，不客气地说，现今以折磨手速与反应速度作为重要卖点的所谓电子竞技，其实质与挥舞尺骨互相敲打比试的猩猩没什么差异。这种高科技的肉搏战到底有什么意义？竞争体力与反应速度的话早有各种大球、小球捷足先登，考验策略水平的话，更有各种棋类项目珠玉在前。说到底，目前这种用极为原始的手动方式施展近乎闹剧的战术行为、美其名曰“竞技”的东西，除了商业宣传外再无其它价值。变革是必须的，有了即时战略游戏的运作基础——计算机，这种拥有强大数据运算能力的平台，我们的确可以考虑更正确的发展途径。用更多更合理的不确定性变量，模拟更接近现实的环境，难道没有可能吗？

坏香橙：好吧，经过解释，这至少是一种合理的想象。现今的RTS正站在面临转折的十字路口上。保守与革新，衰亡与复兴，出路还是交给摩尔定律与市场规律决定吧。

余音之外

欧美游戏中的“声优”们

程序员为游戏配音的时代已经远去，现在的游戏需要更专业的配音演员来塑造其中的英雄。在日本，一群被称为“声优”的人，受到不亚于电影明星的追捧；在市场广阔的欧美地区，同样也有一群人，为每年成百上千的游戏附上自己的声音。



如图，迥然不同的6个角色皆出自Martinet一人之口，银发的马里奥“爷爷”还将继续他的传奇





■上海 小象咪咪

自从进入到光盘时代，游戏的世界就不再“默默无闻”。从那时起，游戏角色留给玩家的就不单是奇异的外形，有时一句精彩的台词，就能深深印在人们的脑中。不少中国玩家（特别是主机游戏玩家）对日本声优如数家珍，而对同样出色的欧美配音演员就要相对陌生。其实在那些熟悉的声音背后，同样藏着有趣的故事。

银发的水管工

“哦！妈妈咪呀！”每当世界上最著名的水管工跌落深渊时，都会发出一声滑稽的惊呼。我们已经习以为常地把这个声音与马里奥联系在一起。就发声而言，FC时代的“超级玛丽”是个哑巴；21世纪的马里奥，则几乎等于Charles Martinet。

从FC到SFC，受限于硬件环境，马里奥仅仅是几个点阵像素构成的水管工。玩家只能看着这个大胡子蹦来蹦去，却从未听到他说些什么。在各类衍生品中，马里奥的声音更是形形色色。仔细一查，给马里奥配过音的人，还个个来头不小，有为原版《变形金刚》动画配音的Peter Cullen，世界摔角联盟（WWF）的经理人Lou Albano，任天堂的制作人冈田智，还有











（上左、右图）让Martinet的声音为千万玩家所熟知的N64杰作《马里奥64》
（下左图）《超级马里奥银河2》赢得了满堂彩，Martinet爷爷想退休都很难吧……
（下右图）老爷爷永远年轻

著名声优古谷彻。

然而玩家们还是很难将胡子大叔与阿姆罗、星矢、擎天柱的形象重合在一起。配音者如走马观花，任天堂却始终没有找到理想的马里奥。直到Charles Martinet闯进了“蘑菇王国”。

出生于美国圣何塞的Martinet，差点就与马里奥失之交臂。他曾赴伦敦学习戏剧表演，参加过电视节目和广告的演出，甚至站在展销会上搞促销。当时一个朋友找到正躺在沙滩上享受阳光的Martinet，希望他参加一个给商业展出配音的试音会。起初Martinet对此并不感兴趣，他更乐意躺在舒服的沙滩上。但在朋友的极力劝说下，他还是答应了。

Martinet在试音会最后一分钟赶到现场，那里的工作人员已经把设备装箱，准备走人了。Martinet请求负责人，能否让他试一试。负责人指指手上的表，意思是你来的太晚了，不过最终还是答应了他的请求。Martinet第一次听到关于这个游戏角色的介绍：这是一个来自纽约布鲁克林区的意大利裔水管工，他要在展会上通过一个被称为“实时马里奥”的系统（其实就是麦克风加摄像头），为水管工配上声音和表情。

此时Martinet对电子游戏的认识，还停留在《宇宙入侵者》（Space Invaders，1978年）的年代。他一听到意大利裔水管工，脑中就浮现出粗哑的喉咙和暴躁的脾气。但他转念一想，玩游戏的很多是孩子，这样的声音会吓到他们。于是他决定用更温和的语气来说话。工作人员一喊“开始”，一个我们现在所熟悉的马里奥就从喇叭里传了出来——“嗨！我是马里奥，Okey-Dokey……”就这样，Martinet用滑稽又不失温柔的声音不停地说着意大利口音的英语，完全沉浸在马里奥的角色中，到最后连他自己也不知道在说些什么了。

“停下！停下！”录音师冲着他大喊，“录音带已经走完了……”

最终，负责人对这样的表现非常满意，他给任天堂只寄了Martinet的试音带。美国任天堂的主管之一Don James听到这份录音后惊呼：“我找到了马里奥！”

从此Martinet成了马里奥的代言人。然而他首次为马里奥献声的游戏，却是一件不折不扣的垃圾。这款名叫《马里奥欢乐集合》（Mario’s FUNdamental）的纸牌游戏，由Interplay于1995年在PC上推出，被国外游戏网站毫不客气地评为“十大最差马里奥游戏”之一。

真正让Martinet的声音为千万玩家所熟知的是N64上的杰作《马里奥64》（Dr. Mario 64，2001年）。从此，这位银发的中年人，就与大胡子水管工紧紧连在一起。不论是诙谐风趣的马里奥，还是胆小怕事的路易、贪婪粗鲁的瓦里奥，以及瓦路易、婴儿马里奥等角色，都出自Martinet一人之口。因此在“马里奥赛车”系列中，我们经常能听到Martinet的独角戏，却丝毫没有单调乏味的感觉。直到最近在Wii上推出的《超级马里奥银河2》（Super Mario Galaxy 2），我们依然能够听到他的精彩表演。

“我曾为许多游戏角色配过音，但其中最喜欢的，当然还是马里奥。”Martinet谈到自己的配音生涯时这样说。

这就是一次迟到的试音会之后的风云际会。



（上图）穿戴上斯内克装备的David Hayter你还能认得出来吗?
（下左图）David Hayter帅哥照
（下右图）出演《强殖装甲2》时，Hayter（右）再次与英雄擦肩而过







漫画英雄斯内克

“合金装备”系列的绝对主角斯内克（Solid Snake），一直都操着英语和日语两种语言。为《合金装备》系列日版配音的，是大家熟悉的大冢明夫；美版配音则是剧作家——David Hayter。

Hayter现在的本职工作是电影编剧，平时也会做一些配音工作。我们先看看身为配音他都做了些什么——在日本神户度过青春期的Hayter，能说一口流利的日语，最早一直在为讲日语的动画人物配上英文，比如《不可思议的游戏》里的鬼宿和《幽游白书》里的藏马。

转机出现在1998年。在好莱坞当了8年演员后，Hayter接到了配音导演Kris Zimmerman打来的电话，想请他为PS游戏《合金装备》的男主角试音。两人曾在5年前的动画片《地球超人》（Captain Planet and the Planeteers，你一定记得它曾被引进国内）中有过合作。Hayter的试音非常成功，如愿获得了斯内克这个角色。接着他花了近一个星期的时间，找到了这个老男人的感觉。当然Hayter未曾想到，斯内克竟会在日后成为他的标志。游戏发售后，Hayter的表现获得了极大的赞赏，玩家都觉得这个上了年纪的特工说话异常地酷。Hayter也真心喜爱上了这个角色——他是所有《合金装备》的英语配音者中，唯一一个打穿游戏的人。当KONAMI要在GC上重制《合金装备——孪蛇》（Metal Gear Solid: The Twin Snakes）时，Hayter不惜将自己的报酬减半，也要从预算有限的制作方手里夺回斯内克这个角色，坚持为他配音。

顺便提一下，找来Hayter的Kris，同时也是《战神》和《失落的星球》配音导演。她和《合金装备》中Ocelot的配音者Patric Zimmerman曾有过一段9年的婚姻。两人1992年离婚后，依然在一起工作。

接下来说说David Hayter的编剧工作。游戏里，他扮演满脸沧桑的大叔；生活中，他喜欢读纳博科夫的《洛丽塔》；电影中，他是拯救世界的超级英雄。他真正的职业，是把漫画中的英雄搬上大银幕。

Hayter从小就梦想能够穿上蝙蝠侠的衣服，变成一个超级英雄。但长大后所能做的，只是在动画版《蜘蛛人》里为盾牌男“美国上尉”配音。1994年，他的梦想近乎实现——他幸运地成为动漫改编电影《强殖装甲》续集（Guyver: Dark Hero）的男主角。可惜在整部影片的拍摄过程中，Hayter都没能穿上英雄的外套。因为制片方想要使怪兽看起来高大骇人，所以特意选择身材矮小的替身来出演变身后的英雄。身高1米85的Hayter只能饰演卸下装甲的男主角Sean Barker，这个名字也成为他日后的笔名。

5年后，Hayter遇上了电影导演Bryan Singer（也是有名的美剧导演），开始他的电影编剧生涯。Singer教会他如何去写精彩的故事，如何将热门漫画改编成卖座的电影。紧接着Hayter便开始为Singer执导的电影《X战警》（X-Men）撰写剧本。这部红透全球的动作电影，极大地激发了Hayter的创作潜力，他几乎成为动作电影的专职编剧，大多数都是响当当的制作——从《蝎子王》（The Scorpion King）、《X战警2》（X2）、《绿巨人》（Hulk）等片的联合编剧，









（上左图）Just Cause为CAPCOM游戏做动作捕捉
（上右图）尼禄的配音者就是《恐龙战队》里的黑衣战士
（下图）从外表上很难看出Michael Hollick与Niko Bellic有何相似之处

到2009年成为《守望者》的第一编剧本作者。在将各种漫画改编成电影的同时，Hayter并没有忘记他的斯内克。他曾想为《合金装备》写一部动画电影，并希望为其中的斯内克配音。可惜最后索尼影业拒绝了他的请求，没有实施电影化的计划。

从某种意义上说，David Hayter已经实现了他的英雄梦。他用他的声音塑造了一个坚毅的战士，用他的文字，造就了一群生动的超级英雄。潜入敌后的斯内克，与勇猛激战的金刚狼，两个截然相反的英雄，恰似一块金币的阴阳两面。铸造这枚金币的，就是David Hayter。

黑衣战士尼禄

电影《魔戒》的横空出世，给电影界带来了古鲁姆这个划时代的角色，人们终于认识到动作捕捉技术的奇妙之处。游戏业的很多技术，比如3D引擎都是电影业的副产品，动作捕捉技术也早已广泛应用于游戏之中，发展至今又有了新的趋势——越来越多的配音演员，不仅要给游戏中的角色配上声音，还要赋予他们动作。

超级大作《横行霸道Ⅳ》（Grand Theft Auto IV）的主角——Niko Bellic，他的声音和动作就源自同一个人。Michael Hollick花了15个月的时间，给这个塞尔维亚裔退伍军人赋予生命。这份配音加动作捕捉的工作，让Hollick获得每天1050美元的报酬，比普通电影演员的报酬要高出50%。更重要的是，Hollick凭借游戏的大卖，收获了更多的荣誉和知名度。

业界中最喜欢用同一人既配音又做动作捕捉的公司，要数CAPCOM了。《鬼泣》和《生化危机》的系列新作，都采用了这种模式。从《鬼泣》的第三作开始，CAPCOM就将配音和动作捕捉的工作交给了一家名叫Just Cause的公司。这家横跨日美的制作公司，创办人正是《鬼泣》中大人气主角但丁（Dante）的配音和动作捕捉者——Reuben Langdon。年初火爆全球的电影《阿凡达》，同样有Langdon在幕后参与虚拟角色的演出。

《鬼泣4》的另一个主角尼禄（Nero），也是由同一人担任配音和动作捕捉。国内有些年纪的玩家或许曾在电视上见过他。20世纪末中国大陆曾经播放过一部名叫《恐龙战队》（Mighty Morphin' Power Rangers）的美国特摄片，尼禄的配音者就是其中扮演黑衣战士阿达姆的Johnny Yong Bosch。

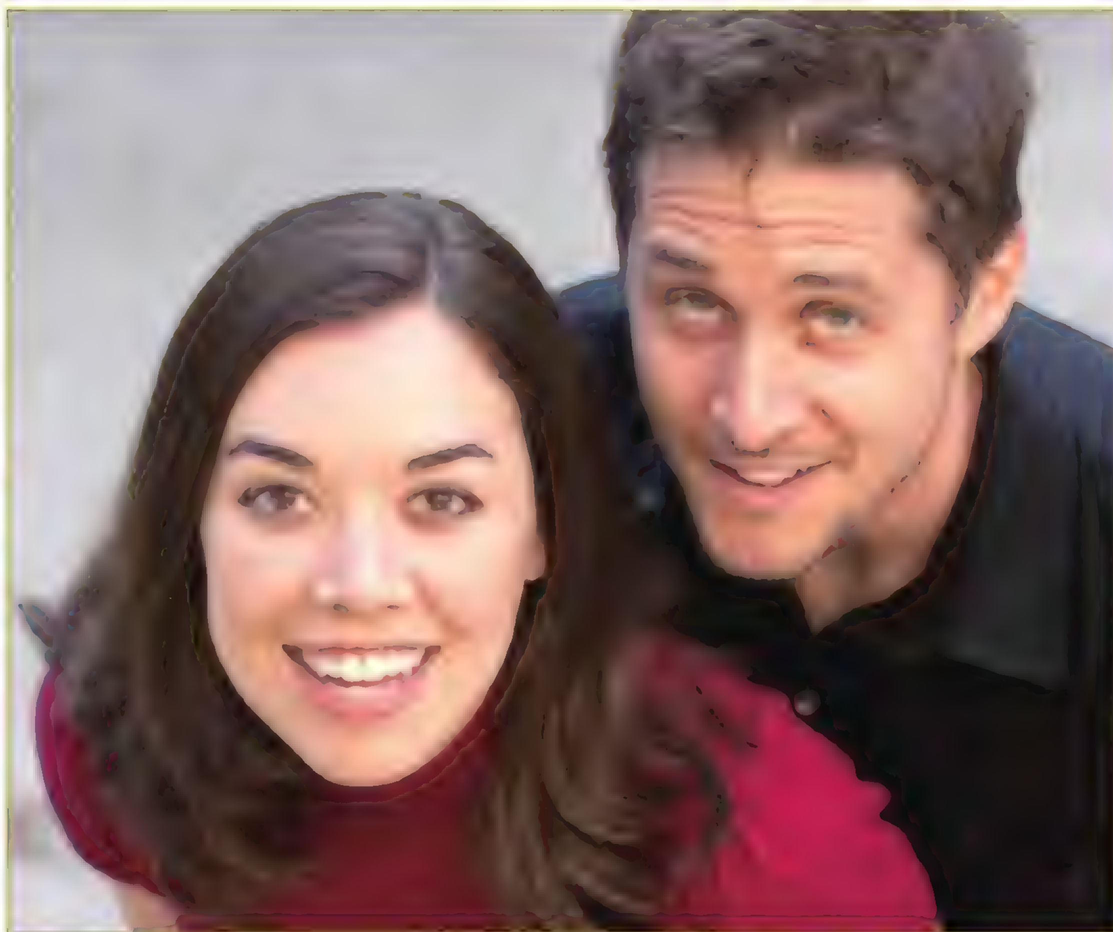
Bosch生长在一个多元文化的家庭中，他的父亲是爱尔兰裔的德国人，母亲是韩国人，他本人出生在美国的堪萨斯。《恐龙战队》第一季播出后大热，几个主演纷纷要求涨片酬。精打细算的制片方决定弃用这些人，换一批新的战士。凭借亚洲人的脸孔，和修习过少林功夫的经历，Bosch有幸成为新一季的黑衣战士。这一演就是整整6季，神蛙战士阿达姆也成为《恐龙战队》里出演次数第二多的战士，仅次于红衣战士、长头发的汤米。而Bosch也是所有战士中，唯一亲自完成动作场面的人。

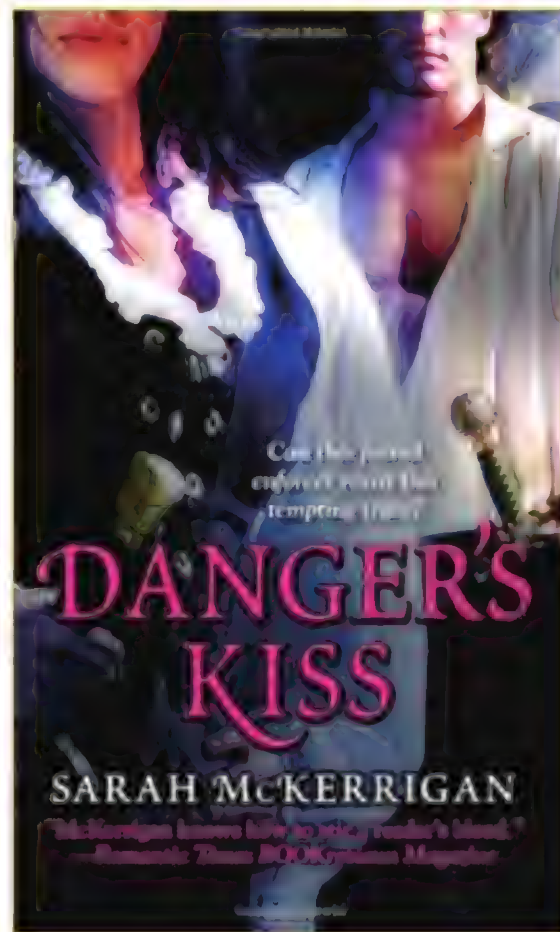
结束《恐龙战队》的演出后，Bosch继续他的特技演员生涯。偶然的机会让他接触到了配音。在一次动作片拍摄中，记录他同期声的录音带全部遗失，他不得不重新录一遍他所有的对白。录完音时，一个制片人告诉他：你拥有一副“英雄般”的嗓子。他们马上让他试着给动画片配音，这就是Bosch配音生涯的开始。他在这部名叫《枪神》的日本动画片里，给主角法修配上英语。从此便一发不可收拾，《死神》里的黑崎一护、《阿基拉》里的金田正太郎，以及更多的



（上图）Glynnis的个人网站首页，代表着由两个不同人生组成的她——游戏配音员的Talken与言情小说作家的Campbell
（下左图）《魔兽世界》里的老巫妖王就是《终结者》中的犯罪心理学博士
（下中图）配音界伉俪——Yuri与Tara
（下右图）署名为Sarah McKerrigan的言情小说《Danger's Kiss》，在2009年屡获殊荣







日本动画人物，都借他的嘴说出了英语。

此前拍摄《恐龙战队》时，Bosch结识了特技演员Langdon和Daniel Southworth。这两人正是《鬼泣3》中但丁和维吉尔的配音兼动作捕捉者。经Langdon推荐，Bosch获得了尼禄这个角色，丰富的配音经历，加上特技演员的底子，让他足以胜任这个富有挑战性的任务。Bosch也成为第三个为《鬼泣》配音的《恐龙战队》剧组成员。

或许出于成本的考虑，会有更多的厂商愿意像《鬼泣4》和GTA一样，选择用一个演员完成角色的塑造工作，包括配音、动作捕捉、面部表情捕捉等。这也让更多的配音演员因游戏的大热成为角色的现实代表，受到玩家的喜爱——是时候改变你的观念了，并不是说配音演员只有声音是可以利用的。

闯进游戏的声音

欧美的配音演员与日本声优的来源不太一样，他们可能同时也是乐队歌手或畅销书作家。像Bosch就是摇滚乐队的主唱和吉他手；更多的人还兼职电影演员，在好莱坞庞大的电影工业中，成为明星闪耀下不起眼的小星星。我们常能在电影里找到平日游戏中熟悉的声音。比如《魔兽世界》的种族介绍，以及《巫妖王之怒》开场动画中泰瑞纳斯·米奈希尔二世的独白，就出自电影“终结者”系列里的犯罪心理专家——希尔伯曼博士（Earl Boen饰演）之口。

还有些配音演员组成了夫妻档。《波斯王子——时之沙》中王子的配音Yuri Lowenthal和他妻子Tara Plat就是一对配音界伉俪。两人在《女神异闻录3》（Shin Megami Tensei: Persona 3）中，分别为主人公和桐条美鹤配音。他们也是英语版《火影忍者》里的佐助和手鞠。

一个成功的游戏角色有时会成为配音者的符号，为别人所熟知。为动作游戏《战神》主角配音的Terrence C. Carson，就因为光头Kratos让更多人认识了他——此前他只能在“星战”系列游戏里，给Samuel Jacson扮演的绝地武士补充对白。Jon St. John就没那么幸运了。从1997年起，他就一直等着在新作中给他的代表人物配音，可惜这款“新作”正是业界的跳票皇帝——《永远的毁灭公爵》，我们尚不确定能否再次听到毁灭公爵的声音。

常玩暴雪游戏的玩家应该很熟悉Glynnis Talken Campbell的声音，在《暗黑破坏神Ⅱ》里她是武士队长卡夏（Kashya），《母巢之战》里她是人类医疗兵，“魔兽”的世界里她是树妖和希尔瓦娜丝·风行者，在现实世界里，她是言情小说作家。2005年，新签约的出版商希望她能换个新笔名，以取代之前使用的本名。她把新的笔名改为Sarah McKerrigan，用来纪念自己塑造最成功的角色——《星际争霸》中的虫族女王Sarah Kerrigan。

更有人只因为游戏里的一句话，就被人牢牢记住。Andrew Anthony为游戏配过一句话——“E—A—Sports, It's in the game!”这句话便成了他的个人符号，随着EA Sports的游戏传遍全世界，就连曼哈顿的出租车司机也会给车上的EA员工秀上这一句。

与日本的声优相比，欧美的配音演员显得更自由更随性。我们时常会在意想不到的地方，遇到熟悉的声音和陌生的脸孔。文中所提到的这些人，只是大洋彼岸众多游戏配音者中的一小部分。如果喜爱一款游戏，喜爱其中的一个人物，喜爱他说话的腔调，不妨上网搜索他们的名字，或许你会找到出乎意料的结果。



一代“波斯王子”划上句点

7年一粒沙

进入《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）的序章，仿佛回到7年前的那款游戏，战争一如既往，箭矢纷飞、建筑在巨石的攻击下支离破碎，区别只是特效更丰富、贴图更细腻、同屏人数更多。

进入《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）的序章，仿佛回到7年前的那款游戏，战争一如既往，箭矢纷飞、建筑在巨石的攻击下支离破碎，区别只是特效更丰富、贴图更细腻、同屏人数更多。

经历了2008年的《波斯王子》（Prince of Persia）短暂“走偏”，《遗忘之沙》的主题是回归，不仅剧情和《时之沙》（Prince of Persia: The Sands of Time）似曾相识，还有为电影造势的艰巨任务，流程上也尽量重现波斯风情加体操王子的组合，怎奈物是人非，现在坐在屏幕前的不再是那些第一次看到动作捕捉技术就惊叹不已的玩家了，那时惊艳一般的阿拉伯之夜也变得足够审美疲劳。

如果用发展的眼光看，和历代作品做一下纵向对比，这代《波斯王子》可以用以下的四字短语概括：流程重复，机关老套，战斗弱智，剧情肤浅。

保守致命

如果针对一个第一次接触这个系列的玩家，这个评价显得有些吹毛求疵了。对他们而言，这款游戏有漂亮的画面、流畅的动作和设计精巧的陷阱机关。这也是为什么育碧接手这个系列后，能在每作玩法基本不变，只增删少量内容的基础上，马不停蹄地出到第五作，还能吸引一定数量玩家的原因。毕竟从2003年以来，Ubisoft培养了一个庞大的玩家群，他们就爱好这口儿。2008年的《波斯王子》是5作中的另类，有过较大改动，无论画面风格还是系统设定都焕然一新，但在老玩家眼里，这一作显然不怎么受欢迎——里面的原因很复杂，比如过低的难度、形象欠佳的乞丐王子。于是，乘着改编电影的春风，新作讨巧地回到老路上，连一点革新尝试的勇气也见不到了。

上述字句并没有替2008年那一作翻案的意思，只想表明自从接手“波斯王子”版权后，出了5代游戏，Ubisoft的策略一直是非常保守，或者说是非常偷懒的。《时之沙》当年一鸣惊人，获奖无数，靠的是异域风情和精巧的机关谜题，还有优秀的剧本、精致的过场CG，甚至连片尾曲都是个大惊喜。头一作就精彩到这个地步，整个“时之沙”三部曲的后两部直接表示压力很大——大卖的商业制作开足了马力要继续圈钱，一年一作的速度要疲于应付，疲态很快就显示出来。最明显的就是画面素质一代比一代差，PC版要向已经落后时代的主机版看齐。“时之沙”三部曲每作或有亮点，在原作基础上添加若干“味精”。比如《武者之心》（Prince of Persia: Warrior Within）加强了战斗，尽管不谙ACT系统的制作组设计出来

的战斗系统十分可笑；《王者无双》（Prince of Persia: The Two Thrones）赶上了QTE潮流，适时推出了瞬杀系统，王子的武器都看齐"战神"系列。但无论怎么点缀，游戏的核心：攀爬走壁从未有变——这听起来有些奇怪，一个游戏的招牌保持不变，不是很正常么？

对很多游戏来说，这的确很正常。就如所有的FPS游戏，无非就是初代"突突突"，续作更激烈地"突突突"。近几年来无论产量和质量都很高的"使命召唤"系列，它的核心就是对战争气氛的真实还原，虽然和"波斯王子"一样，每款续作也就在原有玩法上增加一些新元素。但无论是飞机轰炸还是狙击暗杀，都只能是调剂，最关键的是，这个系列每出一作，游戏氛围就离真实战场更进一步，这成为玩家购买新作的最大动力。"波斯王子"目前的问题和Core Design时代最后的几部"古墓丽影"（Tomb Raider）游戏类似，就是它的核心系统没有发展空间，攀爬走壁玩不出新名堂，挖空心思增加的新动作、新能力，不是滑稽可笑就是画蛇添足。2003年的《时之沙》是一款很大程度上和"古墓丽影"类似的游戏，在它成功的那一天就应该想到迟早要面临同样的窘境。可是Ubisoft的这一棵摇钱树必须不假思索地开花结果，应付每一年的圣诞假期，问题就越来越严重了。

题材禁锢

回到《遗忘之沙》上，资深玩家很容易有这样的疑惑：为什么在策划阶段犯下如此多的错误？明知玩家到了审美的极限，还是要回到"时之沙"的宇宙（这多半是因为有了改编电影，虽然Ubisoft极力否认这一点）。就算回到"时之沙"的故事线，也不必处处向"时之沙"原作致敬吧——类似的背景故事（只是把释放大魔王的人从王子改成他哥哥，然后和"时之沙"一样去拯救世界）、类似的谜题机关、类似的能力升级，以及一个极端类似的序幕场景——就算是后面的流程并不相同，也很容易让人误解是一样的。如此"致敬"，再想想它要"复刻"的游戏距今不过7年，感觉就像奥斯卡向Jake Gyllenhaal（电影版王子的饰演者）颁发终身成就奖一样无厘头——这位帅哥才年方30岁呀！

雪上加霜的是，也许同样是因为电影的缘故，我们的王子甚至不能像Lara那样打一枪换一个地方，就因为标题里有一个"波斯"，无论背景还是场景，都受到了很大限制——其实《时之沙》游戏的开场和结局都发生在印度，新作里适当让王子穿越到世界各地也没什么大不了。但因为有这部同名电影作祟，必须保持故事的同步，于是当年的卖点成了牵绊，真是太尴尬了。再执着的粉丝，也经不住同样风格的场景年复一年地出现啊。

历代媒体的平均评分可以反应出这个系列的衰落，按照GameRankings网站的统计，从《时之沙》的92.71%到《遗忘之沙》的78.75%（涵盖各种平台），5款正统作品的评价逐级递

（左上图）[illegible]

（左下图）[illegible]

（右上图）[illegible]

（右中、下图）[illegible]













（左上图）机关形式没有任何变化，非要说出不同的地方，就是本作的机关更长、更重复
（左下图）如果你觉得游戏平淡无奇又不忍放弃，不妨停下来，问一问自己，我在这个游戏里像猴子一样跳来荡去，究竟是为了什么？
（右上图）也许一些新玩家无所谓难度“弱化”，可能还会有人觉得战斗系统很爽，跟“三国无双”似的，扎到人堆里一挥刀倒下一大片。总之，同屏人数与战斗技巧成反比
（右下图）这算本作唯一一个能称得上“大型”的谜题，尽管它也更多地考验反应而不是思考







减——产品经理们要从“战神”那里抢回玩家也成了笑谈。

改良失准

开发人员大概早已预料到有一群像我这样，每代都玩下来的老玩家会在某个地方大发牢骚。但没关系，只要有新玩家买《遗忘之沙》的账就够了。因为要吸引新玩家，所以游戏难度要足够低，行动路线要简单化，几乎没有需要思考的场景。谜题均为转盘子，答案一目了然，连以前的推箱子都不复存在；战斗系统被极大地弱化，打Boss只要找准位置，站在脚下砍就行了，杂兵战更如同割草。甚至机关形态都没有变化，转轮暗箭一应俱全，就像是从“时之沙”三部曲照搬来的一样。你甚至可以脑补一个场景：关卡设计师为了赶进度，不假思索地将转轮、暗箭、柱子、“冰棍”几种要素拼凑在一起，组成一个个注水的关卡。玩家玩到这里，只需要闷着头不停地跳来跳去、躲来躲去……如果你觉得游戏平淡无奇又不忍放弃，不妨停下来，问一问自己，我在这个游戏里像猴子一样跳来荡去，究竟是为了什么？

《遗忘之沙》的流程之短属历代之最，不到5个小时即可通关，场景多为室内，由此可见游戏成本之低、项目开工完成之仓促。可瘦死的骆驼比马大，稍微打扮一下，《遗忘之沙》还是能出来见人。市场人员很会撩拨玩家的心弦，本次对水的形态控制成为宣传的重点，如果只看官方的元素能力演示，你会觉得这实在太棒了。然而正如再烂的电影也能剪出一个精彩的片花一样，等你真正玩到游戏，发现所有的亮点就是官方视频里演示的那些，在不断重复中终于让你耗去最后的热情。

未来展望

《遗忘之沙》在欧美地区首周的全球销量大约是10万套（PS3+Xbox 360双平台），这实在是个很惨的数据。前作变革受阻，新作回归失败，照这个势头下去，这个系列恐怕真的











（上左图）Elika[illegible]
（上右图）[illegible]“时之沙”[illegible]
（下左图）Faran是个令人印象[illegible]的角色，[illegible]2008年[illegible]
（下右图）设计成这样的女性角色，这——让我们说什么好呢

要被遗忘。一个现象是，在“刺客信条”品牌价值提升的同时，“波斯王子”的品牌价值便一代比一代缩水。“刺客信条”移植了“波斯王子”的部分玩法，但已不再作为核心，而是作为一个重要元素。“刺客信条”的关键词是开放和暗杀，这足够产生大量玩法，且有着持久的生命力。而受游戏核心所限，“波斯王子”系列短期内不会有太大起色。实际上看看隐忍不发的新“古墓丽影”游戏，看看外传性质的《劳拉·克劳馥与光之守护者》（Lara Croft And The Guardian Of Light），足够给开发组一些启发。

从游戏风格来讲，我们虽然不知道2008年那个卡通版《波斯王子》是否回归（Ubisoft之前一直宣称这个王子会有后续的故事），但是这位王子的卖相实在不好，Ubisoft如果一定要去争夺“战神”玩家，应该好好埋头弄出一批可以一看的人设、写出一个足够优秀的背景故事（标准是像《时之沙》那样新颖有趣又和时间倒流、拯救世界无关）。至于游戏玩法的部分，《劳拉·克劳馥与光之守护者》只是“古墓丽影”系列的外传，无法给王子足够的参考，我们认为《波斯王子》在玩法部分的问题并不是要做一次彻底的变革，而是带给玩家不断攀爬跳跃的动力。最近几年的“波斯王子”游戏显然注水的成分很大，没完没了的动作考验和故事之间基本脱节。其实重点是动作谜题和剧情的联系需要紧密起来，你必须像《遗忘之沙》的开始那样，明确告诉玩家需要做什么，或者像《时之沙》结尾的黎明之塔那样给玩家一个层层递进不断努力的目标。

在早期的“古墓丽影”游戏里，关卡的概念是十分强烈的。玩家只要存盘，就能看到自己所在关卡的名字，过关时还有统计，告诉你这一关结束了，我们开始下一个挑战。“波斯王子”系列却没有这个传统，从《时之沙》之后，玩家很少能从一个“波斯王子”游戏感受到关卡是什么，甚至有时都没有剧情交待。玩家看完剧情动画可以活动的时候，往往并不知道自己要做什么，他也许只会沮丧地想：“我必须离开这里，我不能待在这儿……”然后就是无尽重复的机关陷阱和跳来跳去。

最后，王子需要一个游戏伴侣。在2008年的《波斯王子》里，王子身边的Elika是这款游戏的亮点之一。而看看《遗忘之沙》里所谓的“女猪脚”，我们只能说Ubisoft Montreal的好汉们对女人完全没感觉，更别提设计一个可以和王子一起游戏的第二主角了——第二主角？是呀！这合作模式可是如今的一大流行之一呀！

总之，别再弄一个乞丐王子、别再“时之沙”、别再一个故事简单到两行字就能说清，王子的历险并不是没有潜力可挖——关键是给制作者一点时间去思考，不要再为了一部电影牺牲随便品牌价值。

令人意外的是在国内，在这个“波斯王子”系列有不错知名度的地方，由于DRM的出色表现，催生了一批25元党——此为后话了。





TALES OF MONKEY ISLAND



《猴岛故事》剧情故事集(上)

■河南 Ambrosia

为什么要玩这款游戏

2009年发行和重新发行了两款“猴岛”（Monkey Island）系列游戏，不由得叫人缅怀冒险游戏最繁荣的岁月。1990年，当时还叫做Lucasfilm Games的LucasArts，发行了冒险游戏历史上的经典《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）。那时Lucasfilm Games的主要收入都来自AVG，旗下制作组的一群充满活力的年轻人在90年代早期创造了多个AVG历史上的经典。

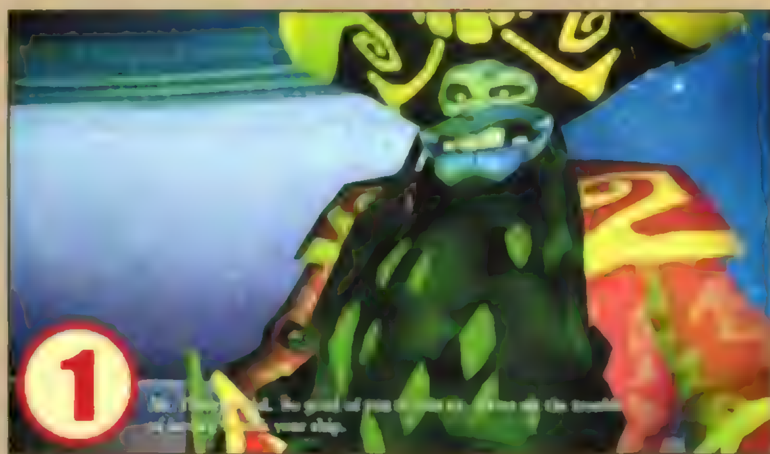
进入21世纪，AVG进入低潮，LucasArts干脆裁减了AVG制作组，“猴岛”系列在发行了2001年的《逃离猴岛》（Escape from Monkey Island）之后就告一段落。其后，系列的参与制作者各奔东西，有的人加入其他开发组，有的人离开了游戏圈，还有人自组开发公司，Telltale Games就是一群LucasArts“遗老”的聚集之所。他们凭借和LucasArts的良好关系，拿到了后者很多AVG品牌的后续开发权。此后他们成功复活了“山姆和马克斯”（Sam & Max），接下来就绕不过“猴岛”了。

《猴岛故事》显然是这群LucasArts“遗老”的一个心愿，从故事、画风到人物性格，和多年前的经典相比绝无走样，其中还一贯穿插着恶搞和致敬的环节。《猴岛故事》是一款连接时空隧道两端的作品，它可以让老玩家怀念逝去的岁月，也可以让新玩家认识小盖、伊莲和老查克。在《猴岛故事》章节式发行一周年并于最近推出DVD版之际，我们认为是时候献上这份迟到的剧情攻略了。

第一章 “啸鲸”号的启航
Chapter 1 - Launch of the Screaming Narwhal

序幕 Prologue

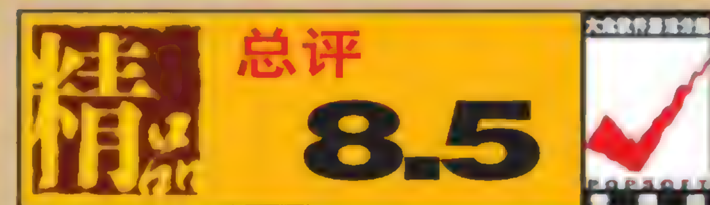
星夜，无边的天空拥抱着无际的海面静静入睡，这是永远浩瀚广袤又永远神秘沉默着的加勒比海，无数勇者与海盗梦想上演的地方……突然这片静谧被一阵狰狞大笑打断：“哈哈哈哈！这一次看我用这些传说中的13只猴子来完成史上最强的巫毒咒语！我！老查克船长！将成为这加勒比海上最强大的永生者！”（图1）



高耸的帽子、矮胖的身材、章鱼般的大嘴、绿油油的皮肤——加勒比海上最臭名昭著的邪恶船长老查克（LeChuck）终于现身，此刻他刚刚绑票了年轻的女船长伊莲（Elaine Marley），登上了她的甲板，目的是为了逮住船上的一群猴子，来试验他不知道打哪儿新听说的“传说中的巫毒咒语”——要知道，加勒比海上这些肮脏的家伙们就喜欢钻研这一套，从怎么打扮最酷到打劫谁的船只更好，都爱一一使用巫毒法术——不过这次老查克似乎很认真地



从底舱抓出一只猴子，拔出佩刀，在砍下猴子脑袋之前，全神贯注地背诵起了长篇大论的巫毒咒语（图2），全然没注意伊莲的丈夫、人前自称“史上最



制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险
语种	英文

游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.5

强海盗（Mighty Pirate? ）”的小盖（Guybrush Threepwood）正驾着船从背后急速靠近。

“老查克，你这个邪恶的老怪物！离我老婆远点！”（图3）



你会巫毒咒语，难道我就不会吗？哼，我背后也有个“巫毒军师”助我一臂之力——虽然我也不知道她名字，但她可是加勒比海上最厉害的巫毒女士！小盖嘴里念念有词，从怀里掏出自己的“巫毒咒语备忘录”，拿出配置好的法术药水，正准备大干一场；这厢老奸巨猾的查克早已瞄到他的动作，掌舵的手只轻轻一挥，整艘船就往小盖的船尾撞去；始料未及的小盖被这突如其来的冲击震得前俯后仰，啪——手中的药水尽数泼在地上。

“天哪……亲爱的，你再不想想办法，这次我们就真的要玩完了！”被绑在船桅杆下的伊莲对着小盖咆哮起来，小盖灵机一动，让伊莲想办法弄倒了一根桅杆，终于手脚并用爬上了伊莲的船。（图4）



可老查克的咒语似乎在慢慢起作用，他的四周呼呼地卷起了一股腥风（图5），老查克一边念着咒语，一边大手一推，一股强大的气浪就把冲近身去的小盖推出了几米远，重重地摔在甲板上。看样子，巫毒的力量只有用巫毒来解了！烈酒（Grog）、树根（Root），这些备忘录上的东西在船上都不难找到，小盖索性信手抄起这些原料与身上仅剩的巫毒药剂（Breath Mints）搅拌一起，涂在佩刀（Cutlass of Kaflu）上再次往老查克冲去——天知道这些药水竟然还真起作用了，刀子扎进了老查克的胸膛！老查克死死抓住小盖的左手腕，正想再推他一把，却发现自己的力量正一点点流失……他那因喝过巫毒药水而变得墨绿的皮肤正慢慢变白，一脸海藻般的长胡须也渐渐变黑变细——随着从身体里发散出最后一股力量，他，浸润在巫毒药水里数十年的老查克船长竟然变回了普通的人类！



“你！该死的小盖！”两人纠缠在甲板上的火药桶、酒桶、火炮之间又是一阵混战，小盖前一秒钟才发觉到自己的左手好像有点不听指挥，后一秒突然发觉火药桶已经被自己的左手点燃……哇哦，甲板上的火药都被引燃，随后是把大家都轰上天的爆炸！作为“史上最强海盗”来说，这实在是太糟糕了……

爆炸声后，海面又恢复了静谧，黑暗中，波浪静静地将趴在甲板遗骸上失去意识的小盖推向一座汪洋之中的小岛……

“深肠”是谁
The Search for Deep Gut

“嘿，醒醒伙计！”

“什么？天亮了？是亲爱的吗……？”小盖真庆幸昨晚的一切都是一场梦……（图6）



“是啊，心肝！嘻嘻！快醒醒吧！”

不对！怎么是个男人的声音！他猛地睁开眼，沙滩上，自己躺在一堆船只残骸中间，眼前站着一个歪着嘴笑的男人，而海面上除了地平线，伊莲和老查克连影子都见不着。

“欢迎你！咱们残骸岛（Flotsam Island）新来的倒霉蛋！”这个海盗打扮的男人将小盖从地上拉了起来；

“呃……好吧，不管怎样，谢谢你。”小盖想握住他的手，可此时自己的左手再次失控，竟然一拳打中了人家的鼻梁！

“啊！啊啊……！疼死我了！你竟然打我的鼻梁！我这完美无缺的海盗式鼻梁！你给我记住！你这个该死的……！”这男人气冲冲地捂着脸掉头就走。（图7）



不是我……是我的左手……小盖还没能说出口，那人就跑得无影无踪。他扭头看到沙滩上有一排建筑，一边的走廊上有个胖子斜睨着他。

“嗨！我是‘史上最强海盗’小盖！呃……幸会！”

“嗨，我是这岛上的万事通，资深记者尼波金（Davey Nipperkin），你说你是，呃，‘史上最强海盗’？来来，让我采访采访！”这位‘海盗记者’煞有介事地拿出采访本（图8）；小盖终于从这万事通口中打听



到，自己万幸毫发无损地飘到了这座残骸岛上；但更不幸的是，这座岛上有着奇怪的“诅咒之风”——一年四季全天都刮着同一种风向的风，所有试图离开小岛的船只最后都被这股风拉回小岛；只要来了就永远无法离开的岛，堆积了越来越多的船只遗骸的“残骸岛”……

“呃，我得赶快去找老查克，救我老婆！要离开这岛首先要有船！”

“船？这岛上唯一的船就是啸鲸号（Screaming Narwhal），别说它不属于你，就算它属于你，你也出不去！这岛上如果真有人能想出什么办法的话，恐怕只有‘深肠’（Deep Gut）了。”

“‘深肠’？那是什么奇怪的名号？我能去见见这人吗？”

“嘿，伙计，‘深肠’可是我好不容易找到的‘秘密线人’！随随便便就告诉你？那我岂不是丢了饭碗！

虽然……话说回来，都六个月没有什么爆炸性新闻了，大家都开始对那些编出来的‘外面的故事’厌倦了，我的饭碗也快不保了……”

好说歹说，这位精明的记者答应，如果小盖能在这岛上找出具有新





闻卖点的爆炸性故事，他就告诉他“深肠”的消息作为交换。（图9）“我就不信区区小事能难倒我‘史上最强海盗’！找不到新闻我就制造新闻！”小盖踌躇满志地开始探索这座残骸岛。（图10）

他发现这岛上酒吧、印刷厂、法院、医院一应俱全，这些海盗还真是一群不甘寂寞的家伙啊。果然，他在码头上看到一艘船，船头站着一位大胡子。（图11）



“嘿，你是船长？这船是你的？”

“嗯哼，我的确是船长！不过这船不是我的，是我夺过来的！”

是啊，虽然谁都无法出海离开这座岛，不过这岛上的“公民委员会”却立下规矩，谁能把啸鲸号现任船长从船上赶下来，谁就成为新一任船长。于是大伙为当上船长使出各种招数威逼利诱船长走下船，周而复始……

看着这个叫温斯洛（Reginald Van Winslow）的家伙块头这么大，小盖开始琢磨，用什么法子能让他下来呢？走甲板？不，上面被涂满了厚厚的油垢……爬船链？不，温斯洛准备了一大桶木炭随时扔下来……不过，虽然这家伙看上去蛮粗线条的，但从船上挂出的一根绳子倒是暴露了他的“本性”——上面晾着这位温斯洛船长的袜子和内裤，有着粉红色可爱图案的‘性感’内裤……（图12）



插文1：赶下温斯洛，成为啸鲸号船长

1.点击袜子，可以在袜子里得到船长的酒吧会员卡（Member Card for Club 41）。

2.可以走进森林，在进入森林的场景中往右走，在一棵树下捡到炸弹（Pile of Bombs）。

3.回到码头，之前爬船上的铁链时，船长扔木炭下来让码头的木板着火了，在着火的木板上使用炸弹点燃它；再点击内裤，把炸弹放进内裤。小盖爬晾衣绳让船长上钩，随后炸弹爆炸，把船长炸下船。温斯洛会认输让小盖成为啸鲸号船长。

好吧，“史上最强海盗”略施小计，就成为了新任船长，连温斯洛都哀求他要给他当大副。小盖得意了一番，觉得这岛上的人脑子都不太灵光，就凭自己这么聪明，在岛上多逛逛，肯定能找出离开残骸岛的办法！

不过，先去酒吧逛逛看看有没有什么消息吧（图13）。谁知这岛



上的41号酒吧（Club 41）竟然有个奇怪的规矩，那就是所有进入酒吧的人必须蒙着眼睛——天知道蒙着眼睛呆在酒吧里到底能干嘛？小盖摸索着走进了酒吧，谁知在一片黑暗中，他那不听使唤的左手再度失控，捏住了谁的鼻子？扯了谁的裙子？一番鸡飞狗跳之后——终于他被酒吧里愤怒的其他人踢出来了——滚出去！你这个捣蛋鬼！

“我的左手到底怎么了？怎么不听我使唤一直捣蛋？就好像是别人的手长到了我身上！太奇怪了！”小盖一头雾水。

“什么？什么不听使唤？”这边万事通记者尼波金立刻拿着采访本冒了出来：“真有你的！‘新来的海盗引发大骚乱……是天性狂暴……还是残骸岛让他发狂……41号酒吧有史以来大乱斗……’得了，这周的头条有了！干得好啊小伙子，再接再厉！再给我点爆炸性新闻，我就告诉你‘深肠’的消息！”（图14）



“哎……伊莲……你要慢慢等着我啊……”小盖决定去岛上的森林看看，森林的入口处（Jungle Entrance），一个矮胖海盗（Portly Pirate）蹲在地上正全神贯注地把玩着——一堆玩具娃娃？！

“嗨……我是‘史上最强海盗’小盖，你的洋娃娃……真不错，老兄！”

TALES OF MONKEY ISLAND

"什么娃娃？！嘿，我可是非同凡响的寻宝海盗！这些都是我的宝物！"

"我以为……宝物都是金银珠宝之类的呢……"

"金银珠宝是身外之物！我可不是那么庸俗的寻宝海盗！这些不是洋娃娃！这是多关节瓷质可动人物手办！看，这些是粉红睡衣皮尔手办！我千辛万苦收集的！还差一个黑衣忍者手办我就集齐全套了！"

"呃……遗憾的是你现在来到了残骸岛，没办法收集齐了吧？"

"不！我是根据这份'绝版手办收集地图'特意找到这儿来的！不过……那个可恶的家伙肯定是耍了我！为了骗我买他的地图！我都在这森林


15

里迷路好多次了，从来没有找到过手办的影子！可恶！"（图15）

插文2：制造寻宝新闻

1.在矮胖海盗交出藏宝地图之后，再与他对话，骗他说看到了玩具娃娃，趁他四处张望的时候偷拿一个地上的娃娃（Pink Pajama Pierre Action Figure）；

2.回到码头，在酒吧左边，报纸印刷厂（Keelhauler Gazette）门口找到黑色的墨水桶（Printer Ink），在墨水桶中使用玩具娃娃把它染黑；再把娃娃和在酒吧门口捡的玩具剑（Little Olive Sword）组合，伪装成忍者娃娃（Dark Ninja Dave Figurine）；

3.进入森林，在图上标识的井（Wishing Well）上使用地图以后，就可以按图上的顺序开始走了；走对了和走错了都分别有提示语；地图上动物的标识是指不同的动物叫声；在森林的不同岔路口分别能听到猴子、野猪和蜜蜂发出的叫声，根据地图上的动物图案选择对应的叫声的路口，最后到达一个地上有十字标记的地方；

4.在标记上使用娃娃，把它埋进去；接着会去找矮胖海盗，带他来到标记处，让他挖出忍者娃娃。

"天哪！我梦寐以求的……珍藏绝版黑衣忍者手办！终于！我终于收集齐了这套宝藏啦！哈哈哈！"（图16）矮胖海盗兴奋地一溜烟跑了；

这边尼波金马上闻风而来，"我


16

没听错吧？矮胖子真的找到宝藏了？啊，寻宝真是最刺激的话题了！除了宝藏再也没什么更能刺激这些海盗们的神经了！"

"那是当然，有我'史上最强海盗'出马，这岛上的宝藏无可遁形！来来，我把这珍稀宝藏的前因后果都细细说给你听！"

"你刚来岛上，就送了我这么大的爆炸性新闻，够我炒来炒去几个月了！说话算话，这是'深肠'——这岛上的秘密人物所在地的地图，拿去吧！"

呼——小盖松了口气，赶紧打开地图走进森林，左弯右拐了几圈，终于找到一间林中木屋——这门上的装饰怎么有点眼熟呢？（图17）


17

老查克病毒扩散
The Pox Spreads

说出尼波金告诉他的暗号，小盖终于得以走进屋子——呃，煞有介事地坐在屋子中间的，那不是老熟人巫毒女士（Voodoo Lady）吗？！

是的，女巫师总是会出现在任何需要她的地方，不要任何理由……（图18）

她一见到小盖就皱起眉头："你的左手被诅咒了！你肯定是没完全按我的巫毒术要求做！看看！你让老查


18

克的巫毒邪气（Pox of LeChuck）附身了！"

"啊？附身？他的确是……曾抓住我的左手，不过放心吧，他现在已经被我变成一个普通的人类了！"

"你太天真了！你没有对他正确使用法术，他的邪恶巫毒力量没被完全封印，正好那时你还接触了他的身体，本该被封印消灭的力量转移了一部分到了你的手上！渐渐地它会按自己的意志行动，并且从你的周围开始逐步地扩散，直到覆盖整个加勒比海！"

"这么恐怖？难怪我的左手这些天怪怪的。先别说这个了，你能不能告诉我我老婆伊莲是不是还活着？她在哪？我该怎么做才能离开这儿？"

"现在这座残骸岛上蔓延着这股邪恶的巫毒邪气，我根本什么都看不见！你必须先把你左手上的这股邪气去掉！首先，你得自己想办法离开这座岛；然后，你要去寻找魔法海绵（La Esponja Grande）这种巫毒道具！"

"海绵？"

"是的，这种有巫毒力量的海绵可以吸收掉你手上的巫毒邪气，净化掉这股邪恶力量！我能给你的就是这把锁，运气好的话，也许你会碰到德萨瓦（Coronado De Cava），我的，呃，前男友……他找这个魔法海绵找了好多年呢，总之，以后你会派上用场的。还有这瓶子里的地图也没用


19

了，给你吧。现在，快走，去找海绵（Sponge）吧！"（图19）

逃离邪恶医院
Escape From De Singe's Lab

这下只好自己想办法了……小盖

看到岛的最高处有个医院，不知道医生会不会有什么办法可以治我的手？他跑过去按门铃，一个脑袋伴着浓烈的脂粉香味伸出来。（图20）


20

“医生？你好，我的手，呃……帮我看看我的手吧！”

“哼！我是辛格侯爵（Marquis De Singe），曾是路易国王的专用御医，凭什么给你看……等等，你的手，一股诡异的气息……看起来的确不寻常……进来吧！让我好好检查一番！”

“检查，好啊！我的手说是被什么神秘力量附身了，总是不听我指挥，你得想想办法！”小盖走进大门，被安排坐上座椅，还没来得及张望，就被几道皮带铁链锁在了椅子上；

“是啊，好说，神秘力量，不听指挥，哈哈！有趣极了！先拍个片，再把手锯下来好好看看！我保证你从我这儿出去的时候不会再有任何烦恼！”

“啊？！这就要锯下来？！这也太快了吧！”

“别着急，先打点麻药，我马上去磨刀，磨快点你一点都不会疼！”（图21）


21

插文3：逃出医院

1.画面提示按A和D键控制座椅左右移动，按W和S键控制座椅上下移动；

2.移动到桌子边，移高椅子，用脚拿到钥匙；移动到墙边的猴子笼子边，用钥匙放出猴子；

3.还原椅子，椅子下方有踏板（Floor Pedals），踩右边会掉下香蕉给猴子吃，左边是电击猴子；先把椅子移高，用脚按下桌上的电铃（Bell），猴子会换上桌上小白鼠装置的幻灯片；

4.还原椅子，踩右脚踏板，猴子吃了香蕉跳到小白鼠的桌子上去；再踩左脚踏板电击猴子，猴子会把手骨的幻灯片掉到地上；操纵椅子移到幻灯片边上，用脚捡起幻灯片；

5.还原椅子，把幻灯片放到桌上以后；分别按电铃—右踏板—左踏板—电铃—右踏板的顺序按下去，猴子会帮主角打开椅子上的锁。

“我可不想被锯掉手！走为上计！”小盖一溜烟跑出了医院。

“给我站住！我知道你的手上有着神秘力量和不死的秘密！我一定要得到你的手，你给我等着！”（图22）


22

“好吧，医生也帮不了我……先看看女巫师给我这瓶子里是什么玩意？”

插文4：打开瓶子，得到地图

1.到岛上的玻璃店（Well Blow Me Down Glassworks）第一次与门口的海盗对话，从他那得到U型玻璃管（U-Tube）；

2.再次和他对话，得知他有打开瓶子的道具（Bottle Breaker），但这时他不肯给；

3.爬铁链来到船上，在甲板上得到一块大奶酪（Large Cheese Wheel.）；点击甲板上的大炮（Cannon），炮弹射出去又拐弯，打中了玻璃店；这时再去玻璃店可以拿到打开瓶子的号角；组合号角和瓶子（Unbreakable Bottle），取得地图，但地图上一片空白；

4.到法院（Courthouse）前面看到装着假眼的海盗（Hemlock McGee），和他对话听完他的遭遇，向他要红色的玻璃（Eye of the Manatee）；将红色玻璃和地图（Ancient Scroll）组合，可以看到地图了；

5.在女巫师的木屋前面可以捡到一个风向标（Weather Vane）；地图使用方法和动物标识与上文一样，有风和云标识的地方是指使用风向标，根据风向标指示的方向走对应的岔路。

拿着地图，小盖又走进丛林，转悠了好久，他发现了一个奇怪的年代久远的石头建筑！等等，沉重的石


23

头大门打开，里面走出的鬼鬼祟祟的人影正是辛格侯爵，那个变态医生！（图23）

风的来源 The Source of the Winds

医生嘴里还念叨着：“让我利用这股风得到小盖的手吧！”

等医生走远，小盖跑近一看，巨大的石门由复杂的机关控制，开启机关的钥匙必然在医生手上！他还在说什么利用风，难道他知道这岛上奇怪风向的秘密？首先想办法打开这扇门进去一探究竟吧！

插文5：设法进入建筑

1.用打开瓶子的号角吹掉大门上的石板（Crystal Nose）；得到石板（Big Stone Face），发现大门要用钥匙放在门口的石头贝壳里打开；

2.在女巫师的木屋里可以得到一个会学自己报名字的黄铁鹦鹉（Pyrite Parrot）；在门上的洞上使用鹦鹉把它丢进去；

3.回到医院，去找医生和他对话，把石板给他看；医生来到石头大门被鹦鹉的声音骗了，使用钥匙打开了大门；取得钥匙（Ancient Tool）进入建筑。

原来这就是岛上风的来源！小盖走进门内，看到一个古老的在吹着

TALES OF MONKEY ISLAND

号角的雕像，被某种机械装置控制的雕像从号角中吹出阵阵气浪，从而形成了整个残骸岛奇特的气流“诅咒之风”，这就是所有的船只都无法驶出海，只能入岛，不能出岛的原因！（图24）

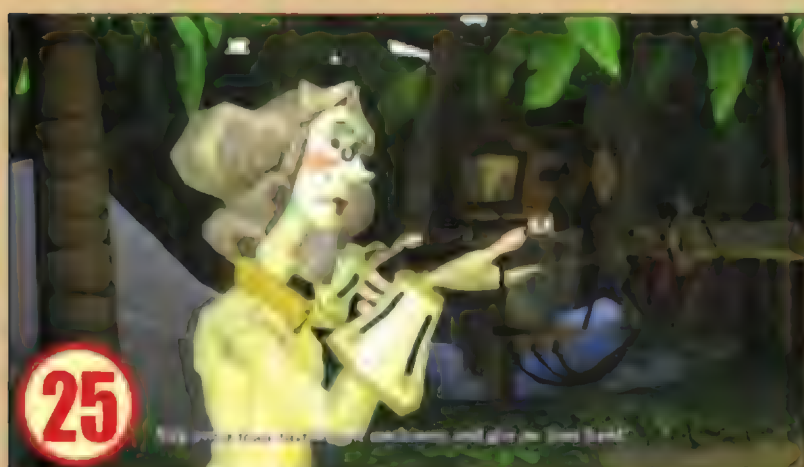


24

哈哈！这样只要找到控制装置，想法让它停下来的话，就可以驾船离开这座岛了！

小盖战医生 Guybrush Kicks Derriere

“你！可恶的家伙！想和我斗！”气急败坏的医生拿出一把奇特的气枪——好像他用了什么方法将雕像吹出的风和气流保存了起来——一启动气枪，一股强风就把小盖吹到了半空中！（图25）



25

“哈哈，医生，你把我吹跑了正好！我一定能够解开这个装置的！你就慢慢地在后面追我吧！”

插文6：解开雕像吹风装置

1.在雕像边的贝壳机关（Clamshell）上使用长棍钥匙，森林的四个地方会升起四个柱子状的装置；

2.雕像的旁边就是第一个装置，在柱子上使用风向标，根据风向标上出现的人脸图案拨动柱子上的图案；图案都拨对后用长棍钥匙启动装置边上的贝壳机关；机关启动后雕像的一只手指会移动遮住风眼；

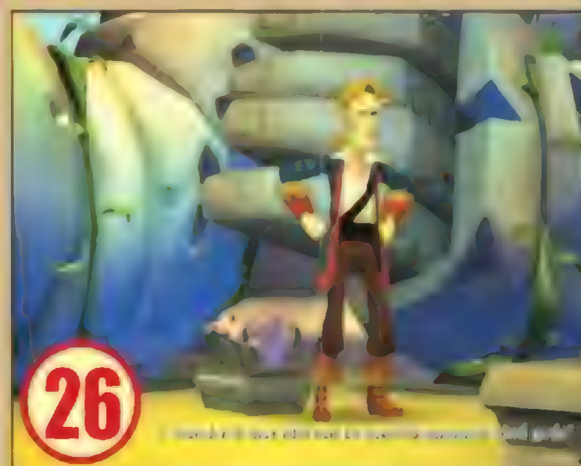
3.离开森林来到报纸印刷厂，在左侧的窗户下方有和柱子上一样的人脸图案，在上面使用船上捡到的大奶酪；在医院的门口按门铃的地方可以捡到一个鼻子形状的花瓶（Flower Pot）；

4.回到森林继续找柱子启动机关；一个柱子上缺了一排图案，另一个少了一个鼻子图案；分别在上面使用奶酪和鼻子花瓶代替；

5.找到最后一个机关，医生出现要用气枪，趁机在枪上使用吹玻璃海盗给的U型管；气流把医生自己吹掉进了柱子里；移动每一排图案，当移动到医生的喊叫声最轻的时候就表示图案是正确的；将三个图案都移到正确位置启动机关；四个手指全部遮住风眼，风向正常了。

随着轰隆隆的巨响，不知道何人所建的神秘雕像开始移动手指，所有的风眼都被堵上，围绕这残骸岛的诅咒之风终于平息。“我‘史上最强海盗’所到之处，没有解决不了的问题，哈哈哈！”小盖得意洋洋地打算踏上出海之旅。（图26）

另一边，好不容易爬出来的辛格侯爵心有不甘地盯着小盖



26

的背影：“这么多年，只有我知道这座岛上的风向的秘密，用这股风源源不断地给我送来用来做医学实验的蠢海盗，而你，把我的好事都给破坏了！你给我记住！小盖！不管到天涯海角我都要追到你，剁下你的手！”（图27）



27

导航错误 Navigation Errors

好啦，终于到啸鲸号启航的时候了！小盖带上他的大副温斯洛正式出海，风光无限——除了他的手又开始不听使唤蠢蠢欲动……

“船长大人，我们现在去哪！船长……？”

这厢小盖正忙着和他不听话的左手搏斗呢，“等等……等我把这该死的左手解决了……你这家伙想捂我的嘴……休想得逞！”他好不容易把自己的左手塞到桶子里压住，终于可以发号施令了：“去吉拉图大堡礁（The Rock of Gelato）海域！那儿离女巫师说的找巫毒海绵的地方最近！看风向伊莲也很可能飘往了那边！啸鲸号！满舵！全速前进！”（图28）

两人在海上航行了几日，终于来到吉拉图大堡礁海域，“伊莲！我先找找伊莲！”小盖拿出望远镜——“嘿！那有艘船！船上还有人……啊，是伊莲！还有



28

老查克？！啊，真不习惯他那人类长相。等等！嘿！别靠近她！谁允许你……给我老婆献花的？！老婆！我在这儿啊！”（图29）

小盖正激动着呢，脖子上突然感到一阵凉意——不知何时，一把刀架上了他的脖子……



第二章 困在螺旋礁
Chapter 2 - The Siege of Spinner Cay

序幕 Prologue

“哼哼！找你很久了！‘史上最强海盗’——小盖！”

“啊……美女找我有何贵干？”

“我是受雇于人专找海盗复仇的‘史上最强海盗猎人’（Mighty Pirate Hunter）摩根（Morgan LeFlay）！辛格侯爵雇我来找你……不，确切地说，找你的手！”

这位皮肤黑黝黝的美女猎人手起刀落，瞬时就砍下了小盖的左手！小盖赶紧躲闪拔剑，慌乱中操起摩根上船所用的钩子安在自己左手腕上——呃，还挺合适，“史上最强海盗”变



成“史上最强钩子海盗”了——两人在甲板上开始了一番斗剑（图30）；

插文7：击退海盗猎人

1.点击摩根和她对话，说一句话两人会换一个打斗的地点；

2.说两句话后移到被砍下的手旁边，有只海鸥（Seagull）无法赶走；先点击钩子（Grappling Hook）把钩子装到手上；

3.再说话移动到船舵边，点击横桅杆（Cable）跳上杆子；再点击桶子上的绳索割断它；

4.再移回到船舵，点击船舵用脚踢它，把桶子滑动到桅杆的另一侧；

5.再说话移动到海鸥的地方，点击海鸥把它赶走去吃鱼，海盗猎人会抢走左手逃走。

人鱼女王 Meet the Merfolk

海盗猎人像风一般来了又走了，小盖放出被她关起来的大副温斯洛，两人驶入了最近的杰克博群岛（Jerkbait Islands），群岛以螺旋礁（Spinner Cay）为中心，螺旋礁是人鱼的国度；虽然人鱼这种生物完全不像他想象的那么妖艳美丽，但是他终于见到了老婆伊莲！（图31）可惜两人没多少时间你侬我侬，正如巫毒女士所言，寄生于小盖左手上的老查克的巫毒邪气逐渐在加勒比海各个海域扩散；许多海盗的皮肤都渐渐变成和老查克船长一般的发绿，行为更加暴力蛮横不受控制，这股力量给人带来的影响极其可怕！

这不，海盗头目吉利库迪（McGillicutty）带着他的手下来到螺旋礁，因为他听说岛上的人鱼女



王有着世代相传的召唤秘宝，用这些秘宝和召唤咒语就能召唤出某种神奇力量，可以治愈他们身上奇怪的“暴力传染病”。而人鱼女王（Merfolk Leader）却并不买账；因为总在这附近海域活动的吉利库迪一伙时不时地喝酒狂欢，喝醉后就把船上的酒和污水统统往海里泼，污染了人鱼们的水域，甚至把他们最崇高神圣的祭坛——当然，都是建在水下的——都弄得脏兮兮的。一边是扬言要杀光岛上所有人也要得到召唤秘宝和咒语的秘密，另一边是宁愿被杀也不肯说出任何信息；刚到岛上不久的伊莲只得当起了调停的角色，她可不想莫名其妙地被另一帮绿油油的海盗所杀！（图32）

“得了吧！不就是这几年倒了不少酒和脏水嘛！有什么了不起的！”

“没什么了不起？我的背鳍常年





泡在污水里，全是肮脏的酒味！我们一族流传的秘宝和咒语中藏着远古的魔法海绵的秘密，我岂能随便告诉你这肮脏的海盗！做梦！”

什么？！魔法海绵！？小盖赶紧凑上前去，原来咒语和秘宝召唤出来的神奇力量与魔法海绵有关？！这可真是得来全不费工夫！他赶紧去给伊莲助威，两人好说歹说，可女王还不肯松口，只说让他们先找齐了三样召唤秘宝再说，到时候她如果心情好也许会念几句咒语；事不宜迟，小盖留下伊莲继续做这两人的“思想工作”，自己便去往周边的小岛找寻三样秘宝的线索，他先乘着木筏来到汤



勺小岛（Spoon Isle）；刚刚上岸就看到两个吉利库迪的手下正在争功呢，原来他们已经找到了一个秘宝！（图33）

插文8：得到第一样秘宝金海马（Sea Horse Artifact）

1. 与人鱼女王对话，伊莲会给一个使用筏子的通行证，使用筏子（Raft）来到汤勺小岛；与两名海盗对话，建议他们用公平竞争的方式决定谁埋箱子，然后分散他们的注意力，趁机把第一章得到的黄铁鹦鹉（Pyrite Parrot）丢到箱子里；两个海盗把箱子埋了；

2.用筏子回螺旋礁；到上层的鱼饵和修理店（Bait and Repair Shop）请人鱼修理好啸鲸号的桅杆（Mast）；还可以在边上得到一个桶子（Bucket）；

3.回到码头登上船，点击甲板上的地图选择最右上角的岛（Brillig Island），走到石头的右边会自动挖出金海马。

终于弄到了第一样秘宝，小盖打算在这座岛上再找找；他转悠到岛上的最高处悬崖上，突然看到他的老对头，老查克！（图34）

“老查克！你这老怪物！”小盖冲了上去；谁知道老查克却感激地给了他一个拥抱！



“啊！小盖！终于见到你了！我早就想感谢你给了我摆脱巫毒魔力，重新做人的机会！我现在真是觉得生活美好极了！”小盖从没想过会从邪恶的反派人物口中说出这样的话，真不知道自己该不该相信他。“你看，小盖！伊莲叫我四处找找人鱼国秘宝的线索，我好像真的找到了一个！”

“伊莲叫你找秘宝？你不是应该恶狠狠地大笑然后把伊莲劫做人质来威胁我的吗？什么时候变得听她的话乖乖行动了？哦，天哪，这真是乱了套……对了，秘宝！先弄到秘宝再说，你找的在哪？统统都归我！”

“好说，好说！等我研究出这个机关的开启方法！”（图35）



插文9：得到第二样秘宝金海龟（Turtle Artifact）

1.从海滩上进入森林，按西，北，北，西的顺序走可以见到老查克；按左下角的圆圈符号可以回到沙滩入口；

2.在悬崖上可以捡到一个兑换券（Coupon），坐木筏回去螺旋礁的鱼饵商店用兑换券换到一个牡蛎（Oyster），在物品栏里检查牡蛎打开它得到珍珠（Pearl）；

3.回去悬崖和老查克对话，给他珍珠；提示他使用爪子形状的树棍（Claw Thingy）还有珍珠，然后再提示在贝壳锁（Clamshell Lock）上使用大钥匙（MerKey）；两人使用钥匙打开机关；

4.在打开的祭坛（Altar）上可以得到撬棍（Prying Tool），尝试使用但拿不下来；在老查克身上使用撬棍，叫他帮忙撬出金海龟。

“看！小盖！这是凭我自己的努力得到的秘宝！现在，它归你了！哈哈哈！帮助别人的感觉真好！”（图36）



“天哪，这人真的是老查克吗……哎，管他的，先拿到秘宝再说！不过我告诉你老查克，伊莲和我会提防着你的，你最好小心一点！”

两人在这边说话间，全然没注意背后的丛林里，海盗吉利库迪的手下正在偷窥呢……

“好吧小盖，我知道你还不信任我，我会继续努力的！我要去帮助那些曾被我下了巫毒咒语的猴子了，它们真可怜，在这岛上四处逃窜，我得把它们找回来！”

“反派变好人了，还关心起了猴子？！”小盖看着老查克的背影撇撇嘴，他得继续去找第三个召唤秘宝了。

他跳上筏子，突然望见西北角上还有一个小岛，决定驶过去看看（图37）——显然这弹丸之地还曾有人居住，棚子，吊床，书桌一应俱全，咦，桌上的相片怎么有几分眼熟？





（图38）这不是巫毒女士吗——想不到她也有那么青春苗条的照片——呃，这么说来，这儿住的肯定就是她的“前男友”德萨瓦（Coronado De Cava）了，不过看起来这儿已经久没人住了，是不是德萨瓦发现了什么线索，去寻找魔法海绵去了呢？那他这儿也可能会留下一些关于秘宝的信息呢！

插文10：得到第三样秘宝金鱼（Fish Artifact）

1.在螺旋礁女王所在台子下方的雕像上，得到雕像的眼睛（Fish Lens），在物品栏里将它和第一章里得到的红色镜片（Eye of the Manatee）组合得到凹透镜片（Fsih Eye of the Manatee）；

2.在墙上的蓝色大鱼肚子上使用第一章女巫师给的锁（Locket），得到一张白纸（Piece of Blank Paper）；组合白纸和凹透镜片，纸上写了一本书的书名（101 Fish Jokes Book）；

3.回到螺旋礁，走右边岔路到图书馆和人鱼借书，借到书后检查它，在书里得到一个兑换券；到螺旋礁上方的商店兑换到一份鱼饵（Glowing Bait）；

4.用木筏去汤勺小岛，进入森林后往东走找到井（Fishing Well），在井边打开物品栏组合鱼饵和钩子（Hook），在井上使用开始钓鱼，得到金鱼（此时在井边还可以捡到兑换券换得鱼籽）。

“好啦！我‘史上最强钩子海盗’出马！秘宝也找齐啦！哈哈！亲爱的，看看我多英勇能干！”小盖赶着回去邀功呢，谁知刚刚回到螺旋礁，就看到天边飞来一阵炮弹雨——原来海盗头子吉利库迪和人鱼女王终于谈判破裂，他一气之下抓住了女王，把所有船只召集起来号称要把螺旋礁炸入海底！（图39）


39

公海大援救
Rescue on the High Seas!

“伊莲！我老婆呢？”小盖赶紧上岛找人，终于在角落里找到被屋梁压住的伊莲把她拉了出来；“还好吧，亲爱的！快，我们快离开这儿吧！”（图40）


40

“小盖！我没事，你来救我了真好……不过我们不能离开这儿！这个巫毒邪气到处传染，吉利库迪都失去理智了！事情越闹越大，我们必须在一切更糟糕之前把事情解决掉！你去找老查克，叫他回来，我们联手偷袭吉利库迪的主船！”

“啊？！不是吧老婆，一定要这么英勇吗？！还要去找老查克联手，这一切乱七八糟的就是因为他的邪气耶！”

“我说去就去！你听到没有？！别磨磨蹭蹭地，你最好乖乖听我指挥，马上给我去！”突然之间伊莲脸色发绿，眼睛通红，像完全变了个人似的从牙齿缝里冒出一串恶狠狠的指令，看得小盖胆战心惊（图41）——事情真的越闹越大，连伊莲都传染上了这种巫毒邪气，变得失去控制暴躁无理！那边炸弹还在不停歇地飞过来，看样子由自己开启的这一团混乱还得靠自己来收拾啊……


41

伊莲转眼之间恢复正常，完全忘记了自己刚才的言行；小盖只得老老实实地去找老查克，他来到汤勺小岛上，发现吉利库迪那帮鬼鬼祟祟的手下正把老查克团团围住，叫他交出金海龟呢！（图42）


42

插文11：制作假金龟，给老查克解围

1.在救起伊莲的地方有木炭（Hot Coals），使用之前在鱼饵店捡到的桶子拾起木炭；在人鱼女王的王位前面得到一个刻度盘（Dial）；用木筏去汤勺小岛，进入丛林往东，再往北，见到老查克被三个海盗围攻；

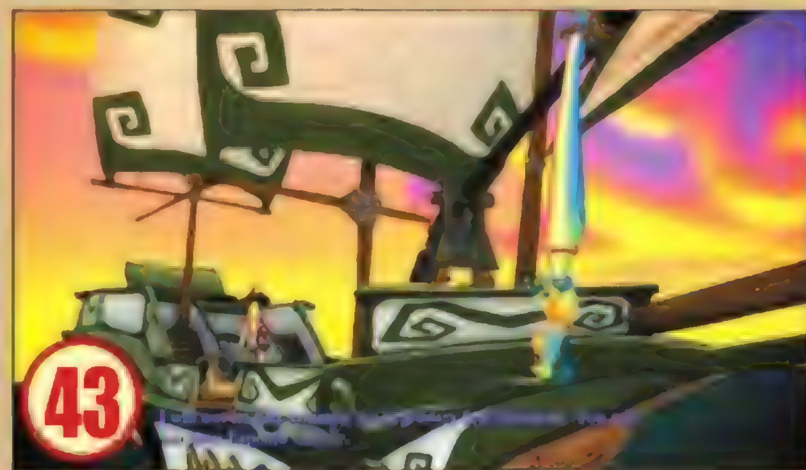
2.对话后离开，进入丛林往西，看到一个类似于烧烤（Barbecue）的装置，在下面使用木炭，在圆盘上使用刻度盘，在上面的盘子里放入黄铁鹦鹉，点击刻度盘把它融化；

3.拿到融化的鹦鹉后，按西，北，西的顺序走到悬崖，在悬崖上使用融化的鹦鹉把它倒下去；再按东，南，西的顺序走来到悬崖底，在地上捡起撬棍，在假金龟上使用撬棍把它撬起来（Fake Artifact）；

4.按东，东，北，北，东，东的顺序走到老查克那儿，在他身上使用假金龟，帮他解围。

虽然有一百个不乐意，但是小盖还是替老查克解了围，三人分工，将吉利库迪的海盗船队打了个出其不意。

“吉利库迪！别打了！你不要心急嘛！有我最强海盗出马，大家合作，我们很快就能找到魔法海绵，我分你一块就好啦，这样大家都可以把这见鬼的巫毒邪气去除了，不就天下太平了嘛！”小盖站在船头，看到吉利库迪正逮着人鱼女王想严刑拷问她说出召唤咒语呢。（图43）


43

谁知吉利库迪回过头来，也已是变得皮肤发绿，双眼通红；“谁要和你合作？谁要去除邪气？告诉你，自从染上了这个巫毒邪气，我觉得内心的力量都被释放出来了无所不能！

想砍就砍想杀就杀，多痛快！我们都爽得很呢！告诉你，魔法海绵是我一个人的！我要找到它然后把它彻底摧毁！这样就再也没有什么东西可以来打扰我痛快了！哈哈哈！”（图44）

呃……真糟糕，看样子吉利库迪这伙人已经彻底被巫毒邪气给感染



同化了，小盖还没反应过来，轰地一声，吉利库迪的大炮已经朝啸鲸号的主桅杆飞过来！他只能趁桅杆没倒下之前赶紧转舵；嗯，不过人鱼们修船的本事倒是一流的；小盖驾着船到海域东北角找到了一棵奇特的有弹性的橡胶树，让手艺灵巧的人鱼帮啸鲸号换上这棵橡胶树桅杆后，他掉转船头又往吉利库迪的主船而去。

“嗯哼！吉利库迪！你对我这个‘史上最强海盗’最好尊重一点！”



语音未落，又一颗炮弹飞来——只听咚的一声，炮弹准确地命中啸鲸号的橡胶树主桅杆——又准确地被弹了回去，接着一声巨响，吉利库迪的船身顿时出现一个大洞，眨眼间就沉没了。（图45）

“呼！说了叫你尊重点的！”小盖看着绿油油的吉利库迪跟着船一起沉入海面，得意洋洋地返回了螺旋礁。得以脱身的人鱼女王很感激他，得知他找到了三件召唤秘宝后，她神秘地对小盖说：“来吧，你是救了我们人鱼国度的英雄，我来告诉你怎么使用召唤秘宝和召唤咒语吧！”

“我先找个纸记下来！”

“不，不用，我先把三件召唤秘宝组合一下……”女王潜下水面，立刻又浮上来，递给小盖一个金制的……玩具球？

“拿着吧，到海边，用力把它丢远点，然后记住接下来的咒语……”

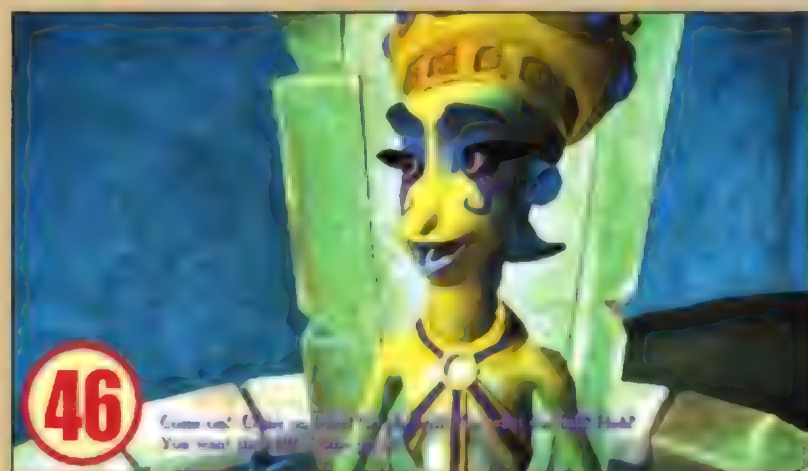
“咒语？”

“啊！伟大神秘的海之生灵啊——过来吧孩子们！来玩儿球吧！快来！”

“哈？！这就是咒语吗？！你确定这是神秘的召唤咒语？！”

“确定，一定以及肯定。”（图46）

人鱼女王看上去的确不像是开玩笑……小盖拿着金制玩具球来到码



头，半信半疑地照着女王说的做——海面波澜不惊，哪有什么神秘生物和魔法海绵的影子！等等！从水下真的探出一个奇特生物的脑袋……不，一下子出现了三个，



它们围着船游动，又往前方水域游过去，好像要船跟着它们走，这就是神秘生物？它们要带着小盖的啸鲸号去找魔法海绵？！（图47）



“伊莲，我们走吧！”虽然这些生物和那些咒语一样古怪，不过小盖也只有继续出发去找魔法海绵了。

“不，亲爱的！我在这儿等你！我必须时刻盯着老查克以防他做出什么坏事！但我觉得如果带着他去找海绵说不定会起反效果，毕竟那些巫毒邪气都是来自他的身上——所以，只能让你一个人去找了……”

“啊？！你说真的？可是老婆……”

“船长！它们要走了！我们必须跟上了哦！”这边温斯洛开始准备起锚了。

“去吧小盖！我相信你一定会英勇地找回魔法海绵的！我在这儿等着你亲爱的！”

“天哪！为什么我这么可怜……都是这该死的巫毒邪气闹的！”小盖无奈地登上啸鲸号，看着螺旋礁和伊莲在视野中消失，他垂头丧气地坐在船尾。

“嘿！‘最强海盗’！别来无恙？”

他扭头一看，海盗猎人摩根又出现了！原来辛格侯爵光拿到他的手还不满足，以四倍的价钱要摩根把小盖整个人都给他抓回去！（图48）



海盗猎人回来了 The Return of LeFlay

好吧，只好拔出剑来应战了！两人激战正酣，却听到温斯洛的喊声：“船长！好像……有点不妙……”

回头一看，海面好像突然起伏

起来，小盖跑上船头，发现三只带路的奇特生物一个接一个地沉下水面，随着起伏加剧，前方海面被划开一道口子，一只巨大的怪物的头冒了出来——好像是只大得出奇的海牛？！

“啊啊啊……！”随着三人的嚎叫，大海牛张开大嘴，把整个啸鲸号给吞了下去！（图49）


49

第三章 大海怪的巢穴
Chapter 3 - Lair of the Leviathan

恰逢“前男友”
Meet Coronado De Cava

“啊……我们还活着？”小盖大叫了一番，发现他们只是连船带人被“转移”到了一个不知打哪儿冒出来的海牛怪物的嘴里。

这厢摩根的剑又伸过来了：“我们的事还没了结呢！”

谁知船身一晃——桅杆上掉下一个木桶，把这位鲁莽的美女一下给砸晕了！

好吧，也算暂时清净了；小盖赶紧跳下船，四处张望这个大厅一般的海牛嘴，他竟然发现那边还有另一个人在搭棚露营？！（图50）他赶紧跑


50

过去看个究竟——这人，不是照片上的人、巫毒女士的前男友、寻找了很多年魔法海绵的德萨瓦？！

德萨瓦看到新面孔出现，也吃了一惊：“嘿！真想不到来了新面孔！你是谁？！”

“我是‘史上最强海盗’小盖！你是谁！”

“我是‘史上最强探险者’德萨瓦！你怎么来到这儿的？！”（图51）


51

果然是德萨瓦！小盖赶紧拿出巫毒女士给的锁，想凭这一信物打探出魔法海绵的消息，正要开口，他突然想起，女巫师曾提到这德萨瓦对她可是痴心一片，当然，对魔法海绵也是相当执着，不然也不会花费多年时间寻找它——因此，最好不要让德萨瓦知道他和女巫师是熟人，也最好别提自己想要魔法海绵；不然这个偏执的探险狂一受刺激可不知道会做出什么事来！


52

“嗯？！你手上拿的是什么！！”小盖正苦苦思索该怎么说才能既取得德萨瓦的信任又能打探到消息呢；谁知这眼尖的德萨瓦一下就看到了他手上的锁，一把夺过来，打开一看，发现里面是他自己和巫毒女士的照片——是德萨瓦给女巫师的定情物！（图52）他一下子警觉起来，声称小盖如果不说清楚就要他的命！

“呃……是一个朋友，不那么熟的朋友给我的……她说我可能会用得上……”

“什么朋友？！你和她是朋友？她会轻易给朋友这种东西？！啊！我亲爱的！怎么会这样！难道你这么快就另有新欢了吗？他还要来夺走魔法海绵！我答应要找到海绵送给你，证明我的爱的！”这德萨瓦神经兮兮的，非要怀疑小盖是女巫师的新情人，想要从他这儿夺走魔法海绵！小盖只好解释说自己已经结婚了，他和貌美娇妻在度蜜月的时候误入了海牛肚子。

“是吗？你那钩子手上又没有戴婚戒……把你老婆带来！我要亲自证明你所说的话！”

插文12：骗过德萨瓦

1.回去找摩根，和温斯洛对话，取下摩根的武器；

2.点击船的桅杆（Main Mast）爬上船，拿到耳垢（Stinky Earwax）；在摩根身上使用耳垢弄醒她，对话说服她；

3.去和德萨瓦对话，回答几个问题后他把两人关起来询问三个问题，问题与答案如下

The name of her first love: Gustavo

The name of her favourite pet: Gomez

Her greatest idol: Guybrush Threepwood

The Knave of...blank: Toro

Who trained her in the ways of combat: Dante Dragotta

Uncle...what: Jugbender



摩根也不愿意永远困在怪物嘴里，她终于乖乖配合和小盖伪装成‘蜜月中的夫妻’骗过了德萨瓦（图53）。德萨瓦这才说出原来他组织了一个“魔法海绵探险团队”，他们从螺旋礁出发，特意来到这个大海牛的肚子里是为了让它带着他们游到魔法海绵所在的“秘密地点”——也就是这种巨大海牛的交配海域去。



TALES OF MONKEY ISLAND



倒霉的是大海牛好像失去了一个耳蜗（Cochlea），导致它的方向导航出了差错，所以总是在原地打转；德萨瓦正愁怎么想法让海牛找回方向感呢。

加入探险队，补完大海牛
Join the Club, Fix the Manatee

小盖心急火燎地想要说服德萨瓦让自己也加入到那个“探险团队”中去，可摩根却觉得他们全都被困在海牛嘴里还在谈探险简直是说梦话；正说话间大海牛咽了下口水——两人站立不稳，一下子从食道滑落到大怪物的肚子里去了——啊，好像也没那么糟糕，他们站起来，差点以为是来到了一个酒吧。（图54）



原来这就是德萨瓦的“魔法海绵探险团队”队员们的大本营；和德萨瓦对海绵的狂热执着不同，这兄弟四个——死了一个，还剩三个——好像很喜欢海牛怪物肚子里的生活，他们竟然偷偷地把找到的海牛怪物的耳蜗藏了起来，就是为了永远在这儿过快活日子，每天把海牛的胃液胆汁当酒喝！（图55）



“嘿，我是刚入伙的，那个耳蜗的事儿，再说给我听听嘛……”

“那可不行，这是我们兄弟才知道的事情！”他们中的头头布格（Bugeye）十分强硬。

“可我也入伙了啊！”

“那是德萨瓦让你入的伙，和我们没关系！”

“那我也入你们的伙，怎样？”

“哈！我们和德萨瓦的个人独裁最大的区别在于，我们是个民主的团体！想入伙，叫来另外几个家伙投票表决吧！”（图56）

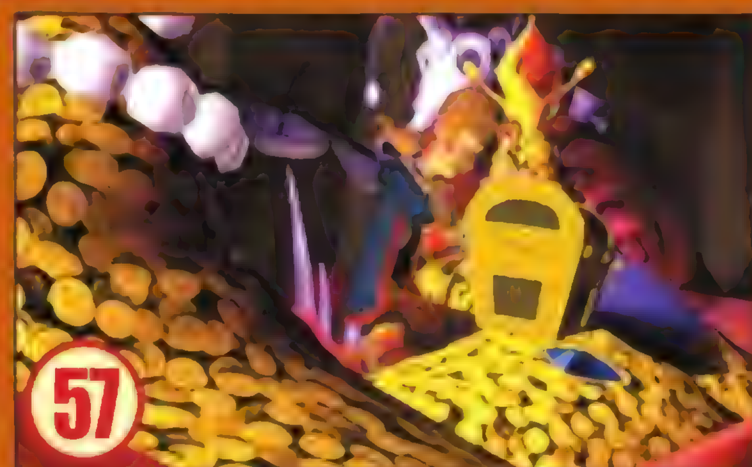


想不到在这海牛肚子里民主被贯彻得如此坚决，小盖阻止了想要把这些人都杀光了事的摩根，打算先试试各个击破。

插文13：投票入伙

1.与敲鼓人（Noogie）对话，答应帮他安排和摩根的约会；去和摩根对话，选择侦察任务（Recon Mission），告诉她按照先讯问（First interrogate him），再测试握力（Then test his grip），最后检查武器（check for weapons）的顺序去侦察敲鼓人；约会成功敲鼓人同意投票；选择大叫（ARRRR）学到做鬼脸，在他这儿还能拿到蓝色的书（Initiation Manual）；

2.往下走到珠宝边看到一个箱子，用物品栏里的钩子打开锁，（图57）里面是骷髅头莫里（Murray）；对话后来到酒



吧前面和喝酒人（Moose）对话，选大叫学到鬼脸；选敬他酒（Propose a Toast）趁他喝酒时在骷髅上使用刀（Sword）把头砍掉；再敬一次，在骷髅上使用莫里的头；这时他还不会同意投票；在发现莫里的地方再往前走，点击地上的奇怪突起（Weird Bump）可以快速传送到肚子的其他地方；

3.点击滑下来的地方爬上去和德萨瓦对话，他需要一杯喝的；下来和敲鼓人说话，让他敲快节奏的鼓；点击敲鼓人身边的奇怪突起被传送到胆汁池边，在黄色胆汁上使用杯子（Mug）；在三个突起中最大的那个（Odd Protuberance）上面使用胆汁（Yellow Bile Cup）把它疏通，点击它传送到铁猴子（Iron Monkey）那儿（图58），可以



得到红色的书（Modern Torture Made Easy），再点传回来；在突起边上有一幅画（Painting），在画上使用胆汁可以学到一个鬼脸；在画对面的船头有个猴子也可以学到鬼脸；

4.上去找德萨瓦，拿走桌上的眼镜（Monocular），在物品栏里和上一章得到的玻璃镜片（Manatee Eye）组合再给他，等他戴上眼镜后给他杯子（Yellow Bile）；可以学到一个鬼脸；

5.在物品栏里把蓝色和红色的书组合，下去胃里把书给骷髅莫里看，他会同意投票；和喝酒人说话，他说听骷髅的；和边上的摩根对话可以学到一个鬼脸；

6.去和头目（Bugeye）对话，他说要他投票必须和他比赛扮鬼脸（Pirate Face-Off），先和

他赛两次可以学到两个鬼脸；再和他赛，每一次都要选择双方都没使用过的新鬼脸，三轮后获胜；再和他对话选择投票（Call a Vote），一致通过让他加入。

费了九牛二虎之力，终于通过投票得以入伙，按照这小团伙的规矩，刚入伙的小盖就被委以重任——保管那三人偷藏起来的耳蜗！小盖心中窃笑，拿到耳蜗后马上就跑回海牛嘴里，通过船桅杆爬到大怪物的耳腔里把绿耳蜗给安了进去（图59）；大海



怪一阵挣扎后马上扭头直奔目的地游去。

德萨瓦一看航向正确了，他喜出望外，赶紧把自己制作的催吐液一股脑泼进大海牛的胃里，离开大海牛肚子的时机到了！（图60）这时，那



边发现情势不妙的三兄弟气势汹汹地要找"叛徒"小盖算账；这边发现他们三人捣鬼的德萨瓦也怒不可遏地要教训自己的团员——正混战间，海牛的肚子里开始翻江倒海；随着一股气流，一大伙人跟着啸鲸号还有德萨瓦的船都被喷出了大海牛的嘴巴，回到了久违的海面！

混乱中小盖和摩根合作，终于把三个捣蛋的船员给捆了起来，（图61）他们突然发现四周海面上全是这



种巨大的海牛在翻涌游动；而德萨瓦告诉他们，魔法海绵就在这海域的下方，大海牛的巢穴之中！

和海怪面对面
Face the Leviathan

"交给我吧！我'史上最强海盗'绝不是浪得虚名，我可以在水下闭气十分钟，足够打探清楚情况了！"

"没那么容易！要进入这种大海牛的巢穴，硬闯是不可能的，要先用它们的语言与之交流，试着说服它们才行！"

"说海牛的语言？太难了吧！有谁会说呢？"

德萨瓦说四个团员中死去的那个桑提诺（Santino）曾是他的"重点培养对象"，出发探险之前，他求巫毒女士想法让桑提诺学会了鲸类的语言——据说与海牛以"唱歌"的形式交流的语言十分类似，他还设计了一个用于与海牛交流的大号角；可惜桑提诺一死也找不到别的替代者了……



"啊！亲爱的！原谅我！都已经来到了这儿，还差一步，我就能找到海绵献给你，证明我的爱了！我该怎么办！"这德萨瓦自顾自地沮丧了起来（图62）；小盖却开始琢磨他的话……

插文14：取得海牛号角（Manatee's Tongue）

1.调查德萨瓦边上的文件箱可以看到三个团员的档案；与摩根对话借她的剑；

2.在骷髅上使用剑把它砍断丢海里；再与喝酒的人（Noogie）对话他会说实话；与头目（Bugeye）对话威胁他他会说实话；与敲鼓人（Moose）对话选择大叫做鬼脸，选择发臭的（Stinky），交叉眼（Crosseyed）和老头（Geezer）表情吓他，他说出号角就是喝酒的道具；

3.在甲板的桶上得到鱼（Flopping Fish），点击甲板下海，对左侧的海牛使用海马头（Seahorse Head）进入胃里，在敲鼓人的鼓上使用鱼；走到胆汁池边捡到海牛号角；在胆汁池里使用催吐药（Lax-Fluid）离开海牛肚子。

"拷问"了这三个家伙一番就拿到了说话用的号角，现在又该拿"海牛语"怎么办呢？小盖也很发愁，他在德萨瓦身边转悠，看到被他"没收"的巫毒女士给的"定情物"正躺在一边——最强巫毒巫师给的东西，不应该只是一个信物这么简单吧？他拿起锁细细研究了起来，果然，他发现这似乎与巫毒术中的"移魂法术"有关，而玄机就在锁里的照片上……

插文15：学到海牛语

1.之前在敲鼓人的鼓边可以捡到自己的照片；在锁上德萨瓦的照片上使用自己的签名照（图63），按下锁中间的按钮，小盖可以附体到身在残骸岛的女巫师身上；



2.点击巫师面前的台子，在三个空的卡槽上从左到右依次使用断裂（Fracture），旅行（Journey）和诅咒（Curse）三张卡，辛格侯爵会被叫过来，和他对话要书（Manatee Language），他不肯给，威胁他要诅咒（Hex）他；

3.再次点击台子，从左到右使用旅行（Journey），诅咒（Curse）和断裂（Fracture）三张卡（图64），诅咒辛格侯爵后他



会再把书送过来，小盖可以学会海牛语；

4.从左到右使用旅行（Journey），断裂（Fracture）和诅咒（Curse）三张卡，重新回到船上。

TALES OF MONKEY ISLAND

这么简单就能附身到距离那么远的人身上，还真是方便啊……不过这一切都是因为这个“史上最强海盗”实在是太聪明了……小盖得意地再度跳下海，他终于要成功了！

他拿着大号角发出海牛唱歌一般的声音，真的得以和带他们来到这一海域的大海牛对话（图65）——



原来，对面的洞穴里就是那神秘的魔法海绵，一头母海牛在守护着它；这头公海牛想求偶呢，却苦于不善“泡妞”，被那母海牛拒之门外。

唉，虽然物种不同，看样子烦恼其实差不多啊！小盖要公海牛带他过去母海牛的洞穴前，他要帮它争取到第一次的约会！

插文16：帮公海牛求偶

1.与公海牛对话可以选打个招呼（Courtesy），任选选项对话，他们开始去与母海牛对话；

2.根据母海牛说话的内容选择相对的选项（前句为具体回答，括号中为选项）中的回答，对话内容是随机的，相对的回答和选项如下：

If she asks where you'd go, say Aquarium. (Getting Around)

If she mentions having baggage, you have nothing to declare. (Money)

Calls you a cold fish? You like it Hot and Spicy. (Hotels)

She mentions a way to her heart, ask for a map. (Getting Around)

What will she say when she devours your heart? Excellent meal! (Hotels)

Calls you an imbecile? The TV doesn't work. (Hotel)

If she says you're a know it all, say you don't understand. (Courtesy)

If you can't buy her love, ask how much it is. (Money)

Giving you the time of day? I lost my watch. (Emergency)

Response to ripping your head off? Stop, Thief! (Emergency)

If she says you're nervous, ask for the bathroom. (Emergency)

If you're a glutton for punishment, ask to please repeat that. (Courtesy)

3.每句对话成功母海牛会挪出洞穴一点，最后它游出洞穴，小盖可以进去拿到海绵。（图66）



终于到了这一刻！小盖抓住这小小的一块海绵，突然觉得一股力量从体内喷出，随之光芒四射——瞬间，这其貌不扬的魔法海绵就把他身上的巫毒邪气全部吸光了！（图67）



“成功啦！我成功啦！伊莲，等着我！我马上回去找你！”

小盖乐乐陶陶地回到甲板上——嗯？怎么好像有点形势不妙？

“小盖！你还骗我说你和巫毒女士一点儿也不熟，你对魔法海绵压根就没兴趣……你这个可恶的骗子！”德萨瓦咬牙切齿地冲过来。

“嗯？！我有骗你吗？海绵在这儿，我只是用一下，吸完了巫毒邪气就还你嘛！还有，我说了我有老婆的啦！和女巫师真的没什么的啦！”

“什么没什么！你自己看看！这锁里，我们的定情物里，怎么会变成了你和她的相片！你是不是想捣什么鬼破坏我们的关系，抢走我的爱人？！亏你还有老婆了！你这个女性公敌！”（图68）

原来小盖刚才拿这个锁试用巫



毒女士的“移魂法术”之后，忘了把照片取下来了，这可真是百口莫辩……还没来得及解释，刚才被他“拷问”的三个家伙从背后冒出来，朝小盖和摩根偷袭过来——等他们清醒的时候，已经被德萨瓦给绑在了啸鲸号上。还好德萨瓦这个偏执狂脑筋却不太灵光，绑人之前也不先把武器给搜走——不只如此，他被嫉妒之火烧昏了头，甚至连小盖身上的魔法海绵都忘了搜走，真是谢天谢地！

这不，有了摩根的剑两人很快就脱险了，虽然德萨瓦他们还开着船追了过来，但小盖利用大海牛最爱吃的海马略施小计，很快让那海上怪物重



新把德萨瓦一伙与他们的船一起吞了下去（图69）——继续到大海牛肚子里喝酒去吧！

“哈哈哈！我‘史上最强海盗’就是无往不胜！等着我吧老婆！我来啦！”小盖站在船头自鸣得意，全然没注意身后的摩根黯淡的眼神——该怎么说呢，虽然摩根一直很仰慕这位传说中的“最强海盗”，但小盖却并没把她放在心上，总是念念不忘自己的伊莲；虽然这位“最强海盗”确实出其不意聪明绝顶，但总归也不是属于自己的；虽然和他搭档非常开心，但辛格侯爵所出的价钱却更加诱人……

“嗯？摩根？你刚才在和我说话？”小盖刚一回头，等待他的就是一记拳头和眼前一黑……（图70）



玩具总动员3

Disney · PIXAR

TOY STORY 3

列车危机
LOCO MOTIVES

胡迪发现一辆列车载着很多的镇民驶向远方，决定沿着峡谷追逐列车去解救他们，这时空中出现邪恶猪排博士驾驶的飞碟，轰炸着前方的去路。这里是简单的训练关卡，也是故事模式的第一个关卡。胡迪要骑着玩具马红心往前奔驰，用WSAD移动，按空格跳跃障碍，Q键是任务菜单，拖动鼠标来旋转视角。

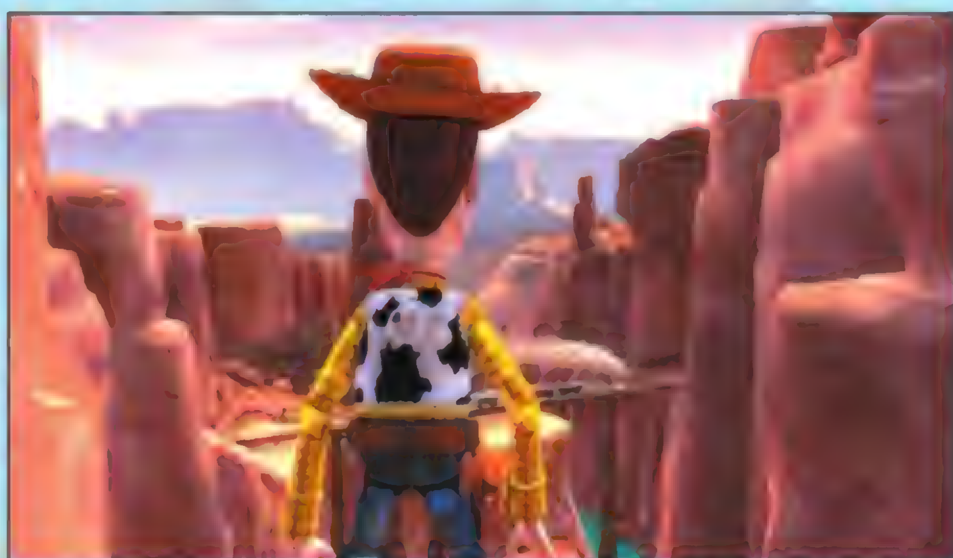
玩具马和外星人（Horses and Aliens）[卡片：4]

跳跃第一道木栅，往左边的岔道跑上去，右转跑在悬崖末端拾得卡片（1），这种卡片是游戏的收集元素。纵马跳落下去，对准下方的一块小石头上拿卡片（2），如果错过这张，可以故意死掉重玩关卡。继续前奔，躲避炸落的石块，道路开始下行，在右侧崖边拾取卡片（3），途中还会拾到不少的代币券，用它可在后面故事模式里的艾尔玩具仓库购买神秘鸡蛋，难蛋能开出各种镇民服装。

进到矿井分为两条道路，哪边都有代币券可拿，在左边的路上还能拿到卡片（4），建议拿完一边再自杀拿另一边。穿出矿井赶到铁路线，追上奔驰的列车，在玩具马的帮助上攀爬上去。

列车（The Train）[卡片：4　特殊卡片：1　安弟的记忆：1]

进入车厢，拾到一些装有问号的谷仓胶囊，里面装的是游戏的提示信息，碰到后


牛仔警长胡迪看到一辆列车载着许多镇民驶向远方

■辽宁 枫红一刀流

精品 总评 8.1

制作	Avalanche Software	
发行	Disney Interactive Studios	
类型	动作	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	8.6
上手精通	Difficulty	8.1
画面	Graphics	7.8
音效	Sound	8.6
创新	Creativity	8.4
剧情	Story	7.2



为什么要玩这款游戏

《玩具总动员》是迪士尼和皮克斯动画制作室于1995年推出，首部以3D电脑动画摄制而成的动画片。《玩具总动员2》于1999年推出，成为感恩节时段的票房冠军，这个纪录直至2007年才被打破。由于前两作的良好口碑，时隔11年之后，《玩具总动员3》于2010年6月18日公映，仅三天的时间美国票房轻松过亿，打破了美国影院近期一度低迷的市场。

《玩具总动员3》的游戏版和电影同期上市，它在剧情上轻描淡写，没有体现出线条明晰的主线故事，也没有电影中那荡气回肠的告别结局，但作为一部动作游戏，在动作解谜方面却是巧费心思，浓墨重彩，机关的设置充满了难度和趣味，结构紧凑，顺畅连贯。

游戏有玩具盒和故事模式两种玩法，玩具盒的背景是儿童剧集中胡迪警长工作的小镇，这是有一定自由度的开放世界，角色可以在里面自由活动，做任务或挖矿赚钱来解锁各种新场景。故事模式则是胡迪警长、巴斯光年和翠丝的正篇冒险故事，重历电影中的重要场景：邦妮的房间、监狱、邪恶面包房等，很多关卡需要三位角色利用自身的特殊技能互相配合，才能将冒险进行下去。



和从前的《玩具军人》系列游戏一样，它不但让我们体验动作解谜的乐趣，还是考验我们童心和情怀的试金石。随着时间的推移，我们慢慢的成长，成长的过程中总是依依不舍的告别过去，然后忐忑的面对未来。我们越来越习惯于坐在电脑前面聊天游戏，当我们把玩这款游戏的时候，是否会想起陪伴着我们度过寂寞童年的那些古老陈旧的玩具们？

会出现一名虚拟人提示需要进行的动作，对一些解谜类的任务很有帮助。现在用胶囊学习到冲撞技能，跑向大门按鼠标右键撞开它。来到下一车厢，学习如何解救镇民，完成后往前拿卡片（1）。

继续前行学习冲刺跳，就是在跳跃后，临近顶端再次按跳跃键，能冲刺到更高的位置。同样的，这种技能还可以跳跃到更远的地方，利用新学的技能跳上前面的木箱，然后再练习远跳。

操作键位
移动：WSAD　跳跃：空格
拾取、投掷、射击等：鼠标左键
冲撞、放下、躲闪等：鼠标右键
切换到胡迪：数字键1
切换到巴斯光年：数字键2
切换到翠丝：数字键3
切换到瞄准模式：E
任务提示：Q
切换武器：鼠标滑轮
切换工具：Shift＋鼠标滑轮
旋转视角：鼠标划动
帮助：F1　暂停：ESC



胡迪骑着小马沿着峡谷追去

前面的铁笼里关着一名镇民，这里先学习一下瞄准投掷，按住E键进入瞄准模式，然后击中空中的靶心打开铁笼，救完镇民拿卡片（2）。前面是几名外星人，撞开箱子拾取彩球来打他们，瞄准投掷的命中率能高很多，也可以快速冲到近身抓住他们投掷，救出这名镇民撞开大门拿到卡片（3）。

上斜坡得躲避接续撞过来的各种危险物体，如摇摆的钟铃、木箱木板等，跑过这一段会看到奶牛玩具，上前用彩球投掷靶心落下投石车的平台，将一只奶牛放上去，它会把奶牛弹射出去，再次放下平台把自己也发射过去，解救下一名镇民，往前拿卡片（4）。如果之前曾发射奶牛，在镇民的位置会拾到一张特殊卡片（1），游戏中共有8张这样的卡片。

往前遇到大批的外星人，还有空中的飞船朝胡迪乱射，首要任务是解决外星人，投中两次能砸飞，利用木箱躲避攻击，等接近飞船瞄准射击靶心。往前救下镇民，站到箱子上往左边的岩石跳上去。

前面是载着燃烧灼热的煤车，掉落两次就能将血扣光。救出最后一名镇民，解锁成就“不放弃任何一只玩具”（No Toy Left Behind）。往前拾取“安弟的记忆”道具



（巴斯光年的画），游戏中共有4份这样的道具，全部收集的话可解锁成就“记忆”（Memories）。

往前会再度遭遇飞碟的袭击，它会连续发射两道冲击波，左右移动或


进入矿洞，道路分成两条


在列车上解救被捉的镇民


抓起一只奶牛放到前面的投石车上


抱抱龙把玩具沙盘给破坏了

利用红色箱子躲避，伺机将出现的外星人打倒，逼近飞碟打中靶心结束关卡，解锁成就“列车捕手”（Train Catcher）。剧情过后来到玩具沙盘，在游戏中玩家可以高亮一些道具，如西洋跳棋、骰子、潜水艇、加农炮等，如调查过所有的道具，解锁“操作者”（Mapnipulator）成就。沙盘上的建筑会依次解锁，现在只能进入胡迪的小镇。

胡迪的小镇
WOODY'S ROUNDUP

进入玩具沙盘上的小镇，开始游戏的玩具盒（Play Box）模式，此时有胡迪、巴斯光年、翠丝三个角色可选，他们在这种模式下没有能力差异，随便选了。角色在小镇里可以自由行动，不过现在可去的场景并不多，随着完成任务会依次自动开放一些场景，如玩具沙盘（大地图）上艾尔的玩具仓库、安弟的房间等，艾尔的玩具仓库可以用收集的代币券购买神秘鸡蛋，也可以观看卡片的收集进度。小镇的有些场景需要在镇上的玩具仓库用金币购买，这样才可以进行更多的任务。

进入小镇听扑满猪说完话，上前撞碎老旧木屋。按Q键调查任务菜单，当前的任务是清理小镇（Clean up the Town），接下来要撞碎三间木屋，屏幕上有箭头提示方向，完成任务会出现漂亮的焰火庆祝。

和扑满猪谈话后，得知邋遢矿工彼得需要帮忙，于是前去找彼得谈话，他会送给一把镐头，用它可以挖矿藏积累金币，矿藏会反复刷新，手脚勤快点不用担心钱的问题。在镇上的玩具仓库可以购买到新的玩具伙伴，比如小马、玩具军人等。在积累1000金币后可以买小马了，它是小镇上最基本的交通工具。

玩具盒模式的任务很多，有关变装的任务有些单调重复，因此这里只挑初期的一些有代表性的任务来介绍——

理发店任务（Barbershop Quartet）

寻找五份衣服样式，有的布匹在屋顶，可以用连跳攀爬上去。交任务后前去屋子阳台拿奖励道具，用它可以改变某幢建筑的形状，然后找到一名镇民，选择“定制”将他变装为理发师的外型。

送牛任务（Deliver Cows）

和邋遢矿工彼得谈话，再去找弹簧狗谈话，帮他将四只奶牛送回到畜栏里去，它们分散在畜栏周围的各层山坡上，完成后和弹簧狗谈话，再帮他收集五只牛铃铛。最后到洞里拿奖励道具，用它可以“定制”建筑的外形。

提基时间（Tiki Time）

镇上的一名理发师想要寻找提基面具，找到面具后回来给他改变装束。在后面还会遇到很多的变装小任务，有平底锅帽子（Pots and Pandemonium）、面包师服装（From Miner to Baker）、维京人服装（Viking Townspeople）、爱尔兰妖精服装（Lucky Leprechaun Townspeople）、墨西哥歌手服装（Maricachi Band Townspeople）、太空骑警服装（Space Ranger Townspeople）、新娘的嫁衣（Bride To Be Townspeople）、气球头饰（Balloon Charge）、幽灵服装（Haunted Townspeople）、海盗服


完成任务时燃放起绚丽的焰火


从邋遢矿工彼得手里拿到一把镐头，
用它可以挖矿赚钱

装（Pirate Townspeople）、足球时间（Football Time）等等，这些任务大同小异，并且屏幕会有箭头提示很容易找到，不再叙述。

恐龙拼图板（Dino Bone Puzzle）

在矿井里有一些恐龙拼图板，使得邋遢矿工彼得的骡子经常迷路，需要将它们找回来。拼图板共有6块，每找到一块都会在拼图板上显现出来。这些拼图板都在彼得身后矿井的矿藏里，需经常变换视角搜寻，必要时乘坐矿车，一层层的找上去。

拯救矿工（Rescue the Trapped Miner）

彼得说矿井里有矿工受困，于是前去解救他。跑到镇上的矿井口，用镐头将堵住的石头挖开即可。

丢失的松饼（Lost Muffins）

一名镇民说面包师的松饼丢了，








在镇上的玩具仓库可以购买小马和新场景


在小镇的屋子阳台收集布匹

松饼共有5块，一块在镇上，其余在镇外的河流附近。

镇长选举（Mayoral Election）

和镇中心的扑满猪谈话，他正在参加镇长竞选，希望镇上每个人的T恤上都印有他的猪头肖像。这两个变装道具较难拿，一个在监狱的屋顶，需在适当的时机跳跃拿取；另一个在矿井的顶部，需要一番跳跃功夫。拿完分别给镇上的镇民和外星人换上。

解救驴子（Save the Mule）

和邋遢矿工彼得说话，得知他的驴子跑到矿井里面了。攀爬到矿井顶部，看到驴子就站在平台边缘，用冲撞将它踢下去。

外星人入袭小镇（Aliens are Invading Town）

和镇上的一名外星人说话，得知飞碟坠毁了，他的伙伴下落不明。到小镇边缘的山谷里找到外星人，将他交给同伴。

解救镇长（Save Mayor Hamm）

听镇民说扑满猪竞选为镇长，不过他最近被一伙盗贼给劫走了。此时开放盗贼营地场景，进去将炸药桶放到大门前，离远一些扔彩球引爆。进营地消灭这里游荡的盗贼，扔彩球远远的砸就行了，然后扔炸药桶轰掉这里的5间灰色木屋，最后一间在山洞里，完成后从牢里救出小猪镇长。


和弹簧狗交谈接到与奶牛相关的任务


在大地图的艾尔玩具仓库，可以观看各种收集元素的进度

石刻家（Marble Sculptor）

小猪镇长打算在镇上竖起一尊英雄的石像，上前往石头上冲撞，完成扑满猪的雕像。至此镇上的主线任务全部完成了，然而游戏远远没有结束。

榨汁机（Goo）

在玩具商店购买榨汁机（Goo），然后和弹簧狗附近的一名镇民说话，他希望自己长高一些，用榨汁机生产绿色果汁，将它扔向镇民身上使之长大，再生产粉红色果汁，扔到镇民身上使之缩小。

奶牛吃草（Get the Cows to Higher Ground）

弹簧狗的奶牛饥饿了，需要到高处的草地吃草。首先用粉色果汁将奶牛的身体缩小，带着它们到高处悬崖边，朝崖顶抛掷上去，再爬到悬崖上边将奶牛扔到畜栏里吃草。


在给镇民变装的时候能看到搞笑的动画


在矿井收集恐龙拼图

畜牧竞赛（State Fair Livestock Contest）

弹簧狗的奶牛要参加畜牧竞赛，首先将崖顶吃草的牛扔回下面的畜栏里，然后用绿色果汁让它快速增长，这样就能获得比赛的优胜了。



彩球游戏（Play Bean Ball）

在时限内用身上的彩球砸中附近的镇民，这个游戏可以反复玩。

用采矿和任务奖金到玩具商店购买新玩具和解锁场景，购买玩具兵可以玩到空降的小游戏，买竞技场可以玩赛车竞技小游戏。新开的场景有玩具熊的巫师树屋、阿薛的鬼屋、札克天王的太空要塞，每个场景的任务都很有趣，下面介绍一下这几个重要场景的任务。



玩具熊说小精灵们被巫师捉走了



骑着小飞龙穿过幽暗的树洞

玩具熊的巫师树屋（Lotso's Enchanted Glen）

这里瀑布如练，繁花似锦，绿树成荫，景色非常漂亮。上前和玩具熊交谈，得知有些精灵被巫师捉去变成了毛毛虫，只有树屋顶端的魔杖可以解救他们。首先攀爬到树顶拿魔杖，然后进入树屋内部，将四只毛毛虫变回小精灵，她们飞上去打开小恐龙的笼子，小恐龙吐火点燃了树屋的火盆。

骑上恐龙喷火烧开藤蔓结成的门，沿着树洞往前飞跳，由于恐龙有翅膀，跳跃时可以滑翔一段距离。用火球点燃沿途的火盆，并驱赶那些草莓精灵，经过漫长的攀跳最后找到瀑布后的洞口。一位老者说精灵们偷走了他的卷轴书，于是由附近的蘑菇跳上石崖，再往前过木桥就能找到书了。

阿薛的鬼屋（Sid's Haunted House）

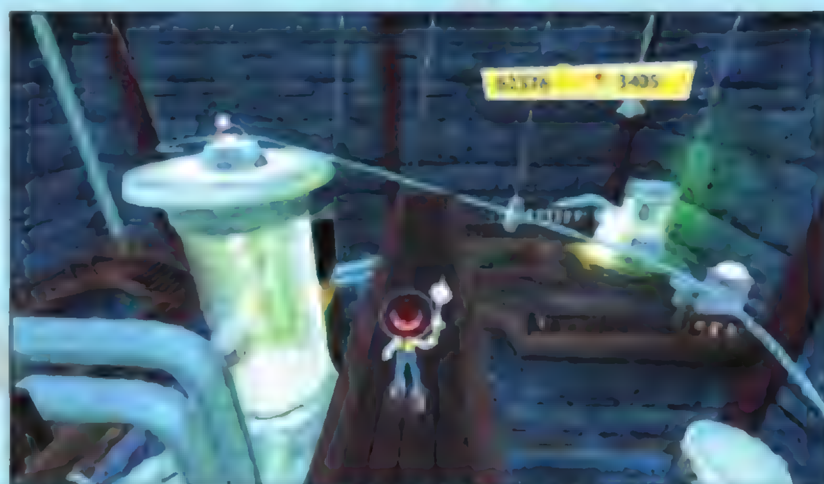
害怕幽灵的抱抱龙说闪电法杖可以驱赶幽灵，希望能找到它来防身。首先攀到屋子左边的小棚屋顶，纵身攀上鬼屋的平台，拿到闪电法杖后进入鬼屋内部。想要逃离鬼屋，必须穿过科学狂人的实验室。

在开始房间得收集三把钥匙打开屋门，其中一把须站到圆形踏板上移开书架，在后面的暗室拿取。跳过有陷阱的走廊，用电杖杀掉怪物，大厅一边的门仍要收集三把钥匙开启，在壁炉里有一把，先踩踏板将火灭掉再拿；在一层的餐厅的吊灯下方有一把；在二层沙发上有一把。

穿过走廊到下一大厅，地上是一座深井，由断臂和沙发跳到对岸。上楼梯再跳落到实验室，与外星科学家交谈，他需要一只头颅来完成实验。隔壁房间有只巨大试管，附近有几只输送实验液体的电泵，用手中的电杖可以输送给机器额外的电量，中央的试管液体会将那只头颅浮上来。



进入阿薛的鬼屋



启动三台水泵给中央的大试管里注满绿色溶液，里面的头颅才会飘浮上来

先将入口的电泵启动，再跳两道滑行的木板跳到对面启动第二台，接着往右经过四只翻转的圆形镜面跳到对面启动第三台，最后跑跳到顶部平台拿到头颅。回到实验室，用电杖将壁柜里的机器启动，帮助狂人完成实验就可以从打开的门离开了。

和鬼屋外的海盗幽灵谈话，得知他在寻找被埋藏的财宝，然后前往院落边缘的树下找到白骨标志，用镐头挖掘找到财宝。

札克天王的太空要塞（Zurg's SpacePort）

和札克天王说话，他拜托主角前去塔顶拿回激光枪。先攀爬到墙壁上，等铁塔旋转的叶片过来按鼠标左键跳跃上去。旋转到另一边再跳到旁边的墙壁上，往上爬再用背跳到高层叶片。伴随叶片旋转另一侧，从塔壁爬上去，等旁边的墙壁旋转过来，再连续用Z字跳到上方平台，这里有连串旋转的圆形平台，利用它们往上方跳跃，到达顶层平台拿到激光枪。

掉落到铁塔内部，用激光枪打倒里面的机器人解除电磁屏障，电梯里的外星人说需要接通电源才能离开这里。出门来到外太空，从空中悬浮的石块跳到对岸，在平台上展开枪战，消灭所有的机器人后激活发电机。这台发电机产生的蓝色光波，用它瞄准铁塔的靶心，使中央的能源核心进行旋转，它共有红黄蓝三色的标志，将光束投射到蓝色圆形的按钮，成功的话会触发机关的变化。



在要塞前面和札克天王说话

由空中旋转的圆台跳到对岸，进到建筑内部的走廊，熔浆池上的平台会移动翻转，在跳跃的时候把握好时机，在末端传送到大厅，共解决三批机器人，这里距离较近一顿狂扫就行

了，不用瞄准。上前启动发电机，将光束投射到红色三角形的按钮上，由旁边打开的绿门离开。

前面的石头站久会掉落下去，因此须快速跳跃。进入飞船的内部大厅，空中是九座各种颜色的圆形平台，对面出现光圈提示，这里要按照绿红蓝的顺序来跳平台，如果跳错会掉下去。首先要做的是打开对面的红色电磁门，先跑到左边的蓝色平台上，墙壁出现一条通路，射中墙上的靶心将电磁门解除。转到通道末端，跳进方才那道电磁门。来到下个房间，利用旋转升降的叶片跳到上面的


从连串的飞碟跳跃过去


这里必须按一定的颜色顺序来跳跃

大厅，清掉四批机器人来到外面，启动发电机将光束投射到绿色菱形的按钮上。这时升降机的门已经打开了，返回大厅跳下地洞，来到户外进电梯。

回到镇上，此时玩具沙盘的大地图上解锁安弟的房间，由此进行故事模式的冒险。

拿起电话
HOLD THE PHONE

安弟的房间（Andy’s Room）
[卡片：5]



胡迪、巴斯光年和翠丝三人一起进入安弟的房间，目标是到达书架顶部拿电话。在书桌左边找到画有印第安人圆形帐篷的垃圾箱，跳进去里拿卡片（1）。在书桌右边推开红色塑料筐，在后面纸箱里拿卡片（2）。



现在由书桌右边的纸箱跳上去，经由书桌往左边的箱子跳跃，在这里学习高空坠地重击，方法是弹跳到空中再按鼠标右键重击，击碎纸箱拿到里面的卡片（3），然后再用Z字跳上去。经由窗台跑到床上，空中重击打碎床边的纸箱拿卡片（4）。

回到地面，用巴斯光年抓起胡迪，可以将他抛掷到高处或远处，现在将他抛到床上，然后巴斯也爬上来，两人一起到床头的纸箱上，用巴斯将胡迪扔到远处的柜子上，此时柜子的几只抽屉打开了，其中一只有卡片（5）。

切换到翠丝，利用抽屉攀爬到柜顶，这里练习翠丝的跳跃技能，利用飞镖跳到书架上拿起电话。

地下室（The Basement）
[卡片：5　特殊卡片：1　安弟的记忆：1]

由开始位置往前走，由熨衣架


三位伙伴在主人安弟的房间展开冒险


力大无穷的巴斯光年能将伙伴们抛向远处

左边的楼梯上到顶端，跳到纸箱上拿取“安弟的记忆”道具（野外露营手册）。由楼梯扶手滑下去，正好落在熨衣架上，拾取卡片（1）。调查楼梯下面能看到一张特殊卡片（1），撞开左边的铁板进去拾取。

现在切换成翠丝，由楼梯边放鞋盒的架子攀爬上去，找到第一名玩具兵，将他扔向屋子中央的电话，这里要玩降落伞的小游戏，当小兵的阴影投在电话平台上，按鼠标右键跳下


三人拿完电话一道潜入地下室


在地下室要寻找四名玩具军人，将他们扔向放电话的平台

着陆。翠丝继续攀到电冰箱上拿卡片（2），往前到窗台将窗户拉开，来到阳台解救第二名玩具兵，旁边拿卡片（3），将玩具兵抛向屋中央的电话平台。

翠丝跳落到前方的工具台上，再利用墙上的飞镖跳到墙角支架上，再用衣挂跳到左边平台，在这里找到第三名玩具兵，旁边拿到卡片（4）。第三名士兵降落有些难度，空中障碍较多，建议在开始迅速往右侧转，依序



(Space Ranger Elite),不过实现起来较难。巴斯光年落身到行星的表面,大片的流星雨飞坠下来,它们不久会爆掉,躲避它们和弹坑往前行进。

前面的路被砸断了,注意巴斯的身上有飞行助力器,在双跳后按住空格能够滑行一段距离。飞过鸿沟掉落到悬浮的弹坑边,要在它坠落之前迅速跳到对面。来到陆地后看到一枚巨大的流星飞落下来……

巴斯醒来身在一块飘浮的陆地,周围都是一些碎裂的陆地板块,这时要利用它们跳跃过去,收集沿途的代币券。跳到一块有绿色纹路的板块上,用高空重击破碎它,利用碎开的



巴斯光年击碎密布空中的石块穿越峡谷



利用空中漂浮的板块跳到对岸

石板继续前跳。来到陆地用激光枪烧开水晶(按E键瞄准水晶,长按鼠标左键),消灭跳出来的机器人,然后跳向中央出现的大洞,巴斯被洞穴涌出的气体吹上高空。

利用浮力朝前方飘浮的板块滑行,坠落的力量将脚下陆地破碎,迅速往前纵跳,用激光枪烧爆左边陆地的水晶,碎块会飘浮过来搭成通路,往前遇到有绿纹的陆地仍用高空重击碎裂,再烧开第二块水晶。往前跳跃看到特殊卡片(1)漂浮在远处平台,烧开右边的第三块水晶,飘移的板块形成短暂的通道,迅速跳过去拿



这里要玩伞兵定点降落的小游戏

绕开空中的自行车、救生圈、球篮和毛巾落到电话平台上。

翠丝从平台跳落到下面的洗衣机上,在这里找到最后一名玩具兵,在扔他之前,往前攀跳到放洗涤液的架子上拿卡片(5)。拿完所有道具,将最后的玩具兵扔向电话,当四名玩具兵全部聚齐,他们会迈着整齐的步伐将电话运走,解锁成就“金蝉脱壳”(Off the Hook)。

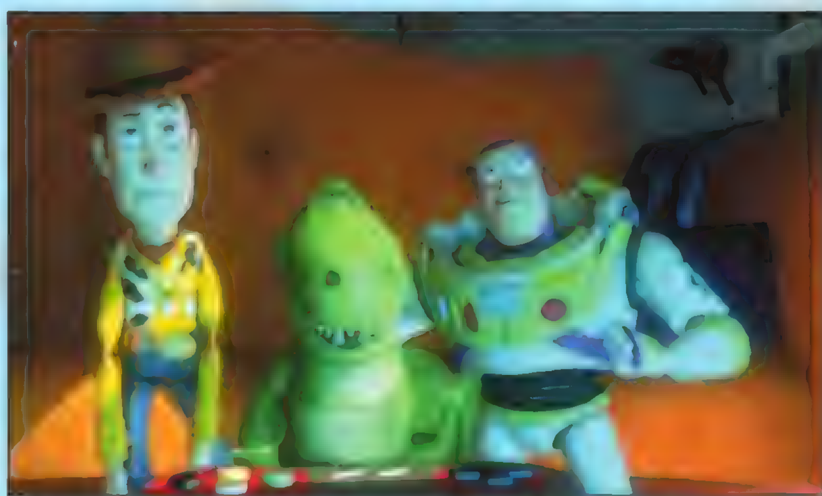
超越无限 TO INFINITY AND BEYOND

“超越无限”是巴斯光年的口头禅。这个关卡是抱抱龙所玩的以巴斯光年为主角的电视游戏,这段剧情曾在《玩具总动员2》的片头出现过。

飞过峡谷(Flying Through the Canyon)

[卡片:3]

本小节操纵巴斯光年穿越峡谷,一边飞行一边射爆前方悬浮的熔岩,碰到石块会扣血,而绿色的+字则是回血的道具。不远处的岩洞中心拿卡片(1),往前要躲避一些绿色的岩



抱抱龙在玩以巴斯光年为主角的电视游戏

石,过去后将巴斯维持在屏幕中央,拿到卡片(2),继续飞行会遇到另一处绿色岩石的复杂地段,卡片(3)出现的比较急促,反应迅速才能拿到,如果错过就自杀重来。

流星雨(The Meteor Shower)

[卡片:2 特殊卡片:1]

此节没有死亡过,能解锁成就“太空精英骑警”



取，想要回来只有死一次了。

来到对岸，烧开水晶露出大洞，出现的两只小机器蜘蛛射爆后会发出黄色环形冲击波，解除瞄准状态跳跃躲闪。现在洞穴气体的力量仍然不足，看到旁边有两块石头在颤动，表示有气体外泄，上前用高空重击将它们砸回去，其间解决两批机器人。

利用大洞的气体悬浮在空中朝前方的板块飞过去，这里的所有板块都是运动的，跳跃的难度增大，在这片区域能拿到卡片（1、2）。跳到对岸烧开中央的水晶，出现的机器人可利用引爆蜘蛛的光波来清扫。洞穴附近有五块石头，要将它们全部捶击回去，后三块需要利用洞穴的浮力飞上去，完成后利用洞穴的浮力飞向对岸的盆地，射中开关打开要塞的大门。

札克的要塞（Zurg' s Fortress）

［卡片：3］

沿走廊前行，两道机关可以冲过去，在末端有多道机关是无法过去的，这时往回走，砸开铁窗跳落到房



这里有些像“魂斗罗”的纵版游戏



这里的机关有些难度

间里，射爆里面旋转的水晶解除掉电磁屏障。纵身跳进维护通道，地面的电流可以跳过去，在末端是锁住的门，砸开地面掉落下层。

接下来是纵版，往右跳过电流光束，右端是一只巨大的旋转铁罐，可以利用罐壁攀爬上去，在罐顶拿卡片（1）。继续往右边跳过电流光束，落身到下层走廊，跳跃躲避移动的电流光束，跑到走廊末端高空重击落到下层。



在走廊里迅速往前奔跑，身后有钉板追逐，这是电影中曾出现过的情节，利用跳跃和滑翔能加快奔跑的速度。逃出走廊是一座天桥，前方是四种颜色的圆台，如果踏上一种颜色，则相同颜色的圆台会坠落下去，因此尽量踩不同颜色的圆台好了。

进入对面的走廊，撞开两道铁栅，前面是几道机关，需要快速冲过去。进入房间，前面是一道被电磁屏障封锁的深井，两侧墙壁有发射光团的枪塔，优先清掉近处的两座，随后深井平台上出现敌人，解决掉跳上平台，再清掉余下的枪塔，消灭对岸的敌兵。

摧毁深井中的两块发射电流的水晶解除掉屏障，纵身跳落深井底部，拿到卡片（2）。撞开一道铁窗坠落下面的走廊，躲避电流跑到末端，高空重击再坠落一层，继续躲电流跳跃，在末端是另一只巨型铁罐。这里的攀爬有点难度，需要利用旋转的螺纹来躲避空中的电流障碍，先从右侧跳上去，然后往右横移，等足够高了再跳上去躲第二道障碍……

在罐顶拿到卡片（3），往左跳过去坠落到下层走廊，跑到末端再次坠落，这里重演钉板追逐的剧情，不过途中会增加玻璃墙的障碍，奔跑中及时躲避。天桥上出现更多的各种颜色平台，测试可行的跳跃路线是：粉—白—蓝—绿—黄，先跳中央路线，再转跳右侧。

进入大厅会陆续出现机器人，一边清除墙上的枪塔，一边消灭敌人，清扫干净后地面会裂开，纵身朝脚下的深井跳去，下坠途中躲避纵横的电流，最后在底部平台上迎战札克天王。



利用空中的彩色平台跳到对面的大门



和札克天王的对决，重点摧毁他脚下提供能源的水晶

札克的身体被防护罩保护着，用激光枪攻击他脚下的水晶体，随着水晶的爆裂，他身上的防护罩也消失了，这时再攻击他的身体，能减掉两成半的血量。随后札克会降下去，



周围出现大批的机器人，消灭他们等候札克的再度出现。如此反复将札克的血打空，巴斯上前正要解决掉他，札克升空逃走。解锁成就“击败札克天王”（Defeat Zurg）。

公平的比赛

FARI PLAY

幼儿园（The Daycare）

［卡片：5　特殊卡片：1　札克碎片：4］

胡迪、巴斯光年和翠丝被送到了幼儿园，玩具熊说幼儿园里为他们的到来举办了“新玩具狂欢会”，为此大家得准备参加几个游戏，昆虫战士要进行赛马挑战，斯帕克斯要进行赛车挑战，而大块头要进行一场投掷比赛。



利用空中的绳索可以滑行到对面的灯架上

和玩具熊对话后，由开始的小木屋下去到房间里能看到三名要挑战的角色，那个浑身绿色长着螳螂般脑壳的家伙是昆虫战士（Twitch），那个银蓝红三色的机器人是斯帕克斯

（Sparks），而那个强壮的橙色石头妖怪是大块头（Chunk），与他交谈可以开始比赛，不过之前最好先收集一下房间里的道具。


这张卡片需用翠丝跳到空中的纸蝴蝶上拿取


通风管道里的卡片让巴斯抛掷队友过去拿


赛马挑战要在时限内撞破40只气球

在小木屋滑梯的左边凳子上拿到札克碎片（1，头部），然后到昆虫战士后的架子角落拿札克碎片（2，身体）。切换到翠丝调查房间左侧靠墙的柜子，利用Z字跳到达柜子顶部，然后往右跑，在一堆蓝色塑料箱后拿卡片（1）。

从柜顶爬到塑料箱子顶端，从这里可以利用空中的灯架跳到关卡开始小屋的顶部，也可以利用灯架悬挂的铁索滑过去，在小屋顶拿卡片（2）。让翠丝跳到对面墙边的一只灯架上，附近有两只纸蝴蝶，空中悬浮着特殊卡片（1），利用翠丝的悬停功夫跳到蝴蝶上拿到它。站到厨房那端的灯架上，看到墙壁上有通风管道，让巴斯光年也爬到这里，将队员扔进管道拿卡片（3）。

返回地面，调查房间右侧的画板架下面，拿到札克碎片（3，枪）。前往屋角那个机器人身后，在绿色桌上拿到札克碎片（4，斗篷），拿齐4块碎片解锁成就“我们能重组他”（We Can Rebuild Him）。

在房间的两边厨房吊柜上各有一张卡片（4、5），这里要让巴斯和另外一名队员爬到平台上，用巴斯投掷队员到两侧拿取。

赛马（Horseback Balloon Pop）

［卡片：1］

在房间里和昆虫战士说话开始比赛，玩家要在时限内碰到房间内的所有的气球。开始首先跑到房子中央的两张桌子上拿一组，然后冲到墙边拿两组，回来冲椅子上的一组，再奔向两侧的厨房拿两组，最后跑到小屋两侧拿两组……如果在时限内拿齐40只气球，则会奖励一张卡片。

投掷比赛（Alley Throw）

［卡片：1］

和大块头对话，接下来玩一个防御的小游戏，用彩球阻击外星人的进攻，有三名外星人进入领地任务自动结束。外星人有三类，一种是普通的，一种是会飞行的，他们都会利用地上的塑料筐来掩护身体。还有一种是快速走直线的，这里考验的是反应速度，尽量清理近处和速度快的，清理100名外星人任务自动结束，奖励一张卡片。

赛车（Tiny Racer Challenge）

和机器人斯帕克斯谈话，接下来要玩一个冲撞积木的小游戏，玩家乘坐一辆小车，要撞碎房间里的积木，摸清位置和路线结构的话，很容易在两分钟内撞碎所有的积木。达到7个算是过关，达到10个则奖励一张卡片。


用彩球阻击进攻的外星人


赛车挑战，要在时限内撞碎10处积木

完成三种游戏并得到完美成绩，解锁成就“真正的艺人”（True Carny）。回去和玩具熊对话结束关卡，解锁成就“狂欢会胜利者”（Carnival Conqueror）。

逃亡的女巫
WITCH WAY OUT

邦妮的房间（Bonnie's Room）

［卡片：2　特殊卡片：1］

胡迪和伙伴们被主人安弟送到了邦妮的家，大家准备在这里开始新的生活，这时一名骑扫帚的女巫出现，打翻了桌上的咖啡壶，整个房间的塑料箱和椅子等东西都漂浮在了咖啡上面。

在开始胡迪站在粉红色的盒盖上，这时要利用咖啡里陆续出现的道具跳到安全地带，如果动作稍慢，脚下所站的物品会沉入咖啡中。首先



是凳子和绿色的椅子，这时床会沉下去，沿着出现的道具跳过去，依次是相框、香皂盒、纸盒、皮包、鞋盒、相框，这时跳到竹编的盒盖上面，这里暂时安全。往前再经过纸盒跳到有台灯的桌子上，注意台灯上面有张卡片（1），用胡迪的套索技能飞身上去拿取。

往前会看到女巫出现，继续跳上书架往右边走，撞开木架下面的积木钻过去，用Z字跳攀到粉红书上，再撞倒右边红色的书籍。继续右转，在墙角处攀到墙上的木板，往右侧移跳跃，越过那本竖立的黄色书籍，这时女巫再度出现，在路上设置障碍。

落身到拼图板上，用高空重击将


胡迪和伙伴们送到了邦妮的家里

它击碎，掉落下面再撞飞积木，用Z字跳到达上层书架。这时发生震动，咖啡的水平面朝上蔓延，迅速往左边跑，再用Z字跳上去，再快速往右边跑，利用书籍搭成的桥往镜头这边跑，到末端再往右边跳到桌上，避开扫过来的相框。

站在桌子上看到女巫将一些东西漂浮在了空中，这时要利用它们跳到左前方的书架上。沿书架往左跑，撞碎积木攀上去，左边空中有三架直升机，利用胡迪的套索可以荡过去拿卡片（2），拿完返回


女巫打翻了咖啡壶


逃出邦妮的房间

往右上方跳，上去后快速右跑，跳到书顶沿着墙上的横格往上攀爬，再往左侧横移跳跃，沿彩笔上爬，利用起伏的书籍升上去，由玻璃管道钻进盒子里拿特殊卡片（1），再由管道滑落到另一端的书籍上。

往前跳到飘浮的手提箱上，这时要迅速往左侧出现的木板上跳，否则当前木板会被女巫发射的绿色光团击碎。落身到咖啡飘浮的一堆物品上，迅速往前冲，陆续会有三只相框扫过来，分别用左、右、左边的平台躲闪，然后沿着一排书籍往右跑，身后会有一只相框追过来，跑动时用鼠标右键冲刺，在它追上之前跑到上边去，再经由碟子和牌九跳上窗台。

外太空（Outer Space）

穿过窗台来到外面的太空，由碟子上跳到绳索进行滑行，途中往右跳到另一根绳索上，穿过盒子时按鼠标左键下蹲。落身到碟子上，往前跳进太空飞船。在大厅往右拾取第一节电池，将它放进电池仓，这时看到正中的屏幕显示要用四节电池才能启动飞船的前舱电力，空中落下另三座电池仓，接下来要去寻找余下的三节电池。

从落下的电梯升上去，跳上窗外的彩色绳索，当它靠近绿色绳索时迅速往右边跳过去，再跳另一根绿索，躲避障碍后落身到陨石岩洞里。沿洞穴前行，跳上另一边的绿色绳索滑行下去，落身到一块石台，女巫在空中出现飞走。这里的平台有绿色纹路，和之前的巴斯光年的电玩关卡一样，用高空重击将地面碎裂，铺成往前跳跃的通路。跳到远处的石块上拿到第二节电池，然后沿着绿色绳索滑行，再跳到相邻的绿色绳索上，接下来是彩色，途中会遇到爬行的虫子，跳到旁边的绳索上闪避，返回飞船大厅将电池放进电池舱。

再乘电梯来到外面，这回由绿色绳索跳到黄色绳索上，落身到一块彩虹板上，往前走遇到女巫，她会将前面的硬币、糖块和纽扣都翻转起来，在翻转之前它会发出光圈，利用它们平置的瞬间跳上去到达对面。首先跳硬币跳到红心上，前面是翻转的圆形糖块，跳跃的顺序是红—绿—蓝—红—绿—蓝，继续往前跳纽扣到红心上，拿到第三节电池。这时要跳绳索返回，途中遇到星形障碍得跳孔洞钻过去，返回飞船大厅将电池放进电池舱。

乘电梯回到外面，这回跳粉红色的绳索，落身到一块涂鸦画板上，往前由书籍跳到空中飘浮的抽屉上，女巫会将它砸出一个破洞，继续往左跳到一块画板，拿到最后一节电池。接下来仍是连续的滑绳索返回飞船里放电池，这时飞船前舱的电力恢复了。

返身跳到绳索开始滑行，途中女巫会制造很多的障碍，用跳跃和下


要在飞船外面收集三节电池恢复前舱的电源


在中部船舱里收集三节电池



蹲躲闪，往前绳索上会出现绿色的光团，表示即将断掉，这时要跳到其它绳索继续滑行，后面还会遇到很多爬行的虫子，同样换绳索躲闪。进到船舱要跳跃躲避绳索上的电流，穿出船舱后从身后追来虫子，前边还会出现不断爆断绳索的光团，这里考验的


在收集完所有电池后前去驾驶舱启动飞船

仍是跳跃的反应速度。

来到飞船中部船舱，将平台的电池放到电船舱里，前方的机关开始运作，由升降的圆台跳过去，能看到平台的电池，不过有风扇的叶片阻挡不能直接跳上去，于是往前跳到中央平台，再过桥走斜坡，过一道旋转的字母方块桥过去拿电池，将它抱回来放进电池舱，更多的机关运作起来。

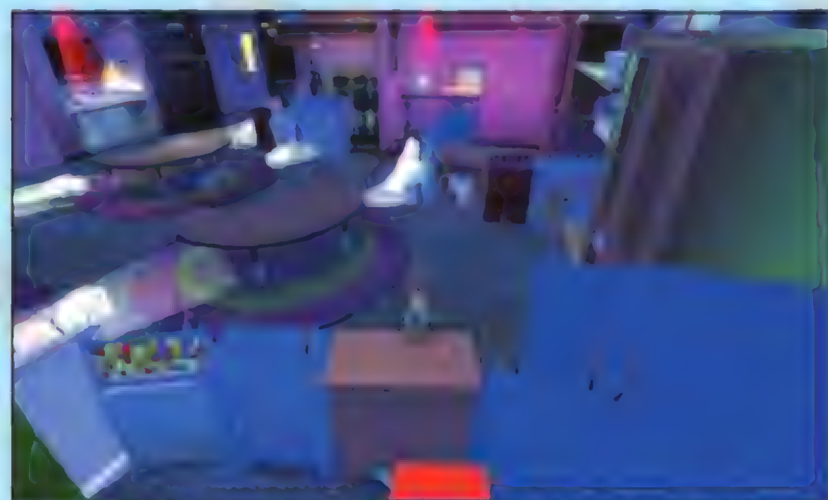
返回中央平台，由柱子的机关攀爬，沿着翻转的阶梯跳上去，踩动按钮推出一道墙壁，然后用Z字跳攀到顶部，然后沿绳索滑落到下面的一条通道上，通道会有间歇出现的电流屏障，跳过去抱电池，趁电流消失的瞬间往前扔，最后将电池扔到下方平台上，跳下去将电池安装好，这时飞船的所有电力都恢复了，跑到驾驶控制台将飞船升空……完成这个任务，解锁成就“火箭发射”（Rocket Launcher）。

躲藏和搜捕
HIDE AND SEEK

越狱（Prison Break）

［卡片：2　特殊卡片：1　安弟的记忆：1］

如果本关卡没有敌人捕获，则解锁成就“潜行大师”（Sneaky, Sneaky）。在开始胡迪被关押在监狱


本关要在看守严密的房间解救三名伙伴



里，攀跳到左边的桌子上，在通风管道前听到神秘人的说话声，说抱抱龙、弹簧狗和扑满猪等都被关押在这个房间，现在需要去解救他们，要小心屋子里的探照灯和巡逻车。

对话完毕，这间牢门的锁被打开了，于是推门出去下楼梯，跑到墙角操作控制箱关掉门口的探照灯，在房


找到控制箱切断笼子上面的探照灯电源


终于解救出抱抱龙

间里找到翠丝。将翠丝所站的塑料筐推到外面，用它跳到柜子上，来到大厅区域。

切换成翠丝穿过大厅，在右前方有两只探照灯守护的门口，利用它们分散的瞬间冲进门去。这里是个围成封闭空间的区域，首先从柜子上的三只飞镖跳上去，在两只柜子中间有探照灯不时的朝下照射，利用它移开的时机用Z字跳上去，跳到右侧的柜顶，往右找到控制箱，用它关掉照射笼子的探照灯，由这里继续往右边跑，找到卡片（1），往回跳一个架子，往空中跳到灯架上拾取“安弟的记忆”道具（胡迪的手绘画），再跳到相邻的灯架上拾取特殊卡片（1）。返回柜顶往左边跳过去，攀往墙上的木条往左侧移跳，躲避空中的两道探照灯，落身到桌上解救


躲避四只手电筒的光柱


成功救出弹簧狗

出笼子里的抱抱龙。

切换成胡迪，穿过大厅冲进左边的封闭区域，这里关押的是扑满猪。首先要关掉照射笼子的探照灯，由桌子往右侧的架子攀跳过去，躲避空中的三道光线，最后攀爬墙上的木格子，跳到右边可拿到卡片（2）。沿格子往左边攀跳，找到控制箱关掉电源，跳过去释放扑满猪。

前往房间末端的另一处封闭区域，下面要解救弹簧狗。胡迪站到木箱上，用套索技能荡到左边的柜子上，往左连续用套索荡到左侧书架上，这里能看到弹簧狗的位置。利用墙上的木板攀到顶端，再往右移跳跃，在书架上观察四盏灯的闪灭顺序，在四盏灯全亮时准备开始，趁前面的三盏灯灭站到第三盏灯的位置，再退到第二盏位置，等后三盏全灭冲过去，在末端找到控制箱关闭探照灯，再按原路返回救出弹簧狗。关卡



结束，解锁成就“越狱”（Making a break for it）。

垃圾站的逃亡
TRASH THRASH

粉碎机（The Shredder）

关卡开始巴斯光年站在转送带上，左边是粉碎机，这时要防止传送带上的三名外星人被粉碎机吞噬，以最快的速度抓起外星人往右边扔，或者用冲撞将他们击到右边，尽量远离粉碎机。传送带上的石块会阻住外星人的移动，须及时踢开。

坚持到一定的时候，旁边的垃圾箱会打开，这时要将三名外星人全部扔进去保全性命，随后粉碎机发疯似的往前冲击，巴斯飞速往右奔跑，用跳跃来冲刺，坚持一定时间粉碎机会停止工作。

拯救玩具（Saving the Toys）

[卡片：8　特殊卡片：1　安弟的记忆：1]


将三只外星人朝右边投掷，避免被后面追赶的粉碎机杀掉

巴斯沿通风管道往右跑，撞开风扇跳出去，这时看到弹簧狗、补满猪和抱抱龙被传送带送向右边的火焰处，得马上将他们救出才行。现在胡迪、巴斯和翠丝分别在三层的通道，需要互相配合来打开前方的机关和通路。

首先让巴斯跳下平台，将下面的石块拖出来，穿行到前面的机关桥前。切换到胡迪，撞开风扇出去，用套索荡过去扳开关，暂时接通桥梁。在使用套索的时候用双跳到达右上方的平台，拾取“安弟的记忆”道具。换回巴斯过桥往右边跑跳，行到前面的火焰机关处。切换到翠丝在管道里拿卡片（1），跳出管道使用悬停技能站在管道上，再跳落下面的管路上，往右遇到道高墙，让上层的巴斯扔一块石头下来垫脚。往前走左转，跳到对面管路，往左拿特别卡片（2），再往右跳上阀门关闭中层的第一道火焰和上层的蒸汽。

上层的胡迪往右侧移动，利用墙上的横杆侧移，跳跃避开电流到过上方的平台，用控制箱解除电流，这样下层的翠丝可以继续往右行动，关闭三道阀门，这样火焰机关全部销毁，不过前方的路上有新的机关出现，是恐怖的轧压机器。


翠丝旋转阀门关闭中层的火焰


巴斯光年扔石块砸坏两只风扇

翠丝继续右跑，跳到末端的阀门上。切换到巴斯，沿通道一路右跳，在末端跑到两侧有铁壁的死路。切换回翠丝再次旋转阀门打开巴斯头顶的闸门，再让巴斯用Z字跳攀爬到顶部，搬石块砸碎旁边机器上面的两个风扇，再往右边跳过去，前面有道断桥。

切换到胡迪，往右侧攀跳到通风管道上拾取卡片（3），沿管道往右

跑，经过方才破坏的两道风扇到达右端，胡迪用套索跳过去解除掉电力，接通中层的断桥。切换到巴斯过前过桥，右边是两个轧压装置，这里的动


翠丝跳跃喷火的管道旋转阀门


胡迪利用空中摆动的平台跳向右边墙壁上


将传送带右端的粉碎机摧毁

作务求迅速，在两根铁柱全部冲到顶端时往右边冲刺，利用它们下来的瞬间冲过去。攀爬到上层平台，将石块推到上面的铁板下，再冲到左边，将石块推到另一块铁板下面，这样轧压装置爆掉，接下来要解决掉车间末端的粉碎机。

切换到翠丝，往右是几道喷火的喷嘴，利用它们喷火的间歇时机跳过去，最后转动一道阀门关闭上层的蒸汽。往右边拿卡片（4），然后沿管路一直往右边跑过去，停在一道高墙前。

切换到胡迪，往前跑过去拿卡片（5、6），用套索荡到右边平台拿卡片（7），按开关接通电源，这时中层有吊车摆动一截平台。

下面是三人进行最后破坏的准备活动。

①切换到巴斯，攀到上层平台上，等吊车上的平台摆过来跳上去，到右端再纵身攀上高台，按动一道开关启动另两部吊车，跳落到下层平台，跑过去搬石块扔到底层，然后再搬运石块站到右边边缘，面对着粉碎机上面的平台待命。

②切换到翠丝用扔下来的石块垫脚攀爬上去，跑到粉碎机下面的一道开关前待命。

③切换到胡迪，从开关这里往回跳，攀到通风管道上，利用空中吊车摆动的两截平台跳到右侧的墙壁横杆上，继续往右跳到平台上，前面空中有可以使用套索的电源开关，站在这边的平台待命。



准备就绪，这时三人要快速的配合行动，首先让胡迪用套索荡到右边拿卡片（8），这时下方粉碎机的闸门电源接通。切换到翠丝，纵身跳到开关上旋转，将粉碎机上面的铁盖打开。最后切换到巴斯，将手中的石块投进粉碎机上方打开的孔洞里，将里面的机器毁掉。完成本关卡，解锁成就“捣毁榨汁机”（Mash the Masher）。

恐怖松饼
MUFFIN TO FEAR

松饼小镇（Muffin Town）

［卡片：7　特殊卡片：1］

在玩具沙盘上有间面包房，生产着大量的邪恶松饼，必须前去铲除他们。在开始控制巴斯消灭街上出现的邪恶小松饼，两三弹能够杀掉一名。在小镇的两侧街道有蓝色的传送台，用它可以快速在两侧传送，摆脱掉大批的追兵。解决完一批小松饼，随后会出现大松饼，这里要得逃得远一些再打，它跳起来撞击地面会发射黄色的冲击波，跳跃躲闪。解决掉这一批，跑到左边蓝色圆台的这一边，

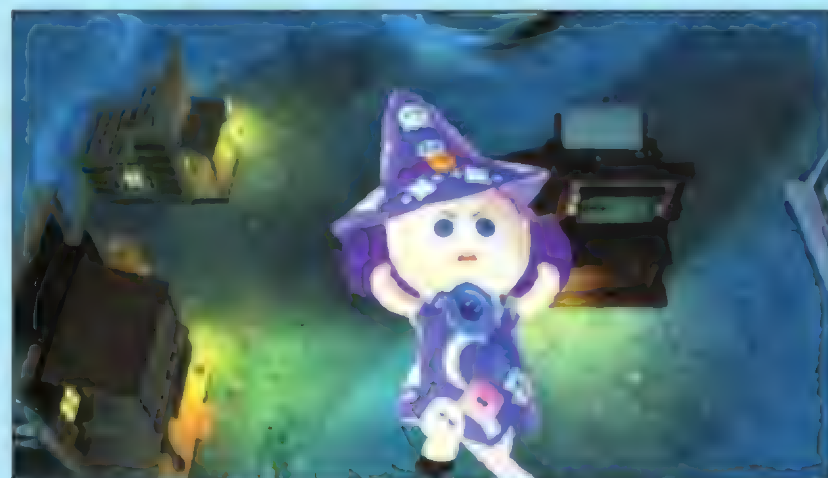

大松饼重击地面会发射出黄色光波


控制小镇一侧的加农炮轰击空中骑扫帚的女巫

攀爬到旁边的屋顶拿特别卡片（1）。在此间的战斗间歇，攀爬到镇上的各间小屋上拿卡片，总共有7张。

不久邪恶女巫再度出现，用大蛋糕将整座面包房包裹了起来，同时在小镇的两侧出现加农炮和奶牛发射器，可以用两座传送台迅速在两者之间跳跃。现在要做的是前去加农炮这边，发射炮弹打空中骑扫帚的四只小女巫，同时摧毁飞过来的松饼和女巫发射的绿色光团。

在清掉四只小女巫后，空中会出现大女巫，她的双眼会发射两束红色激光进行扫描，同时会召唤绿色松饼和大松饼。离开加农炮，利用房屋躲


女巫终于被挫败，小镇恢复往日的春光

避红色激光，同时收集地上的奶牛球并回复生命，如果有卡片遗漏也在此时收集。

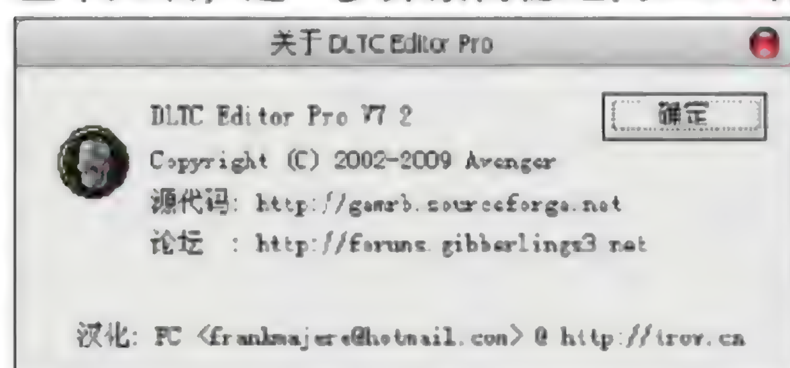
清理地面的松饼，拿到一些奶牛球后，跑到小镇的另一侧操纵发射器，发射奶牛球轰击空中的大女巫，两三弹可将她炸毁，这时离开奶牛发射器，它会立刻消失掉，继续清理镇上的松饼并收集更多的奶牛球，同时注意拿道具补血。不久空中骑扫帚飞行的小女巫再度出现，这时跑向加农炮，用它来轰击小女巫，而那些小松饼不用管，它们会不断的从面包屋里增援。

将小女巫消灭后，大女巫还会出现，如此反复。大女巫共有五条命，在后期她会和小女巫、大松饼同时进攻，建议先用加农炮打小女巫，她们的攻击更具威胁性，而大女巫一段时间里只能打到一次，有足够的回血机会。在将女巫消灭五次后，游戏的故事模式就此结束。

掌握巴尔之子的传奇命运
——博德之门MOD制作进阶篇

■北京 银色

本文是博德之门MOD系列教程第二篇。在上篇文章中简要介绍了目前博德之门各类MOD以及相关工具的基本知识，并藉由最简单的物品制作范例介绍了游戏资源文件组织形式和基本操作步骤。接下来我们将在此基础上继续针对DLTCEP的各项功能进行讲解，并介绍WeiDU中的比较重要基本知识，进一步探索博德之门MOD制作这个博大精深的技术领域。



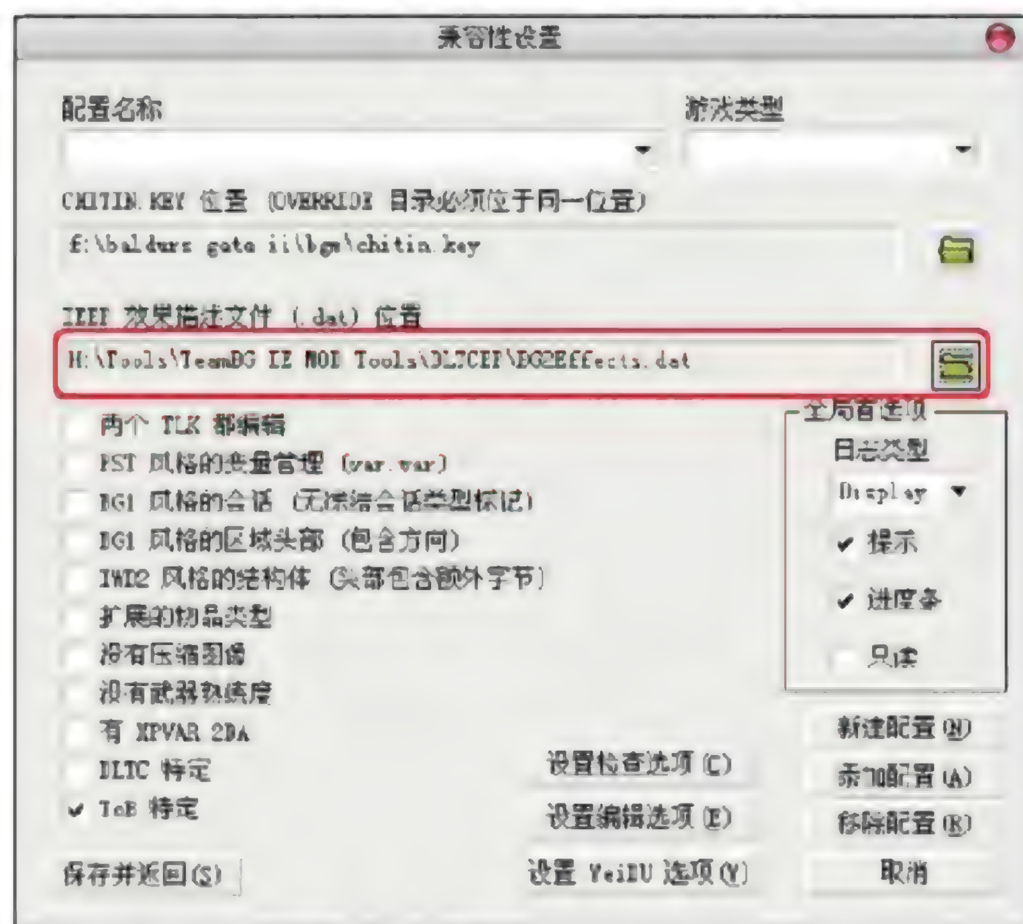
不过在开始前需要先介绍一下DLTCEP的版本现状。之前介绍这个MOD开发不可或缺的必备工具之一时，其中文版只有FC汉化的6.1b版，版本号远远落后于英文最新版的7.2，因此教程与配图均不得已地采用了英文版。然而此一时彼一时，至本文撰稿之时，DLTCEP最新的7.2版已由FC亲自操刀汉化完成。

本文作者有幸参与了该版本的内部测试。经试用，由于是对硬编码进行汉化修改，此中文版完成度已经相当之高，完全可以用来进行实际开发。因此为便于国内MOD爱好者理解入门方便，自本文开始所有相关教程与配图均使用该汉化版DLTCEP。在此对汉化者的无偿工作表示由衷的感谢。

[参考链接]

DLTCEP最新中文版下载： http://trow.cc/forum/index.php?showtopic=19801

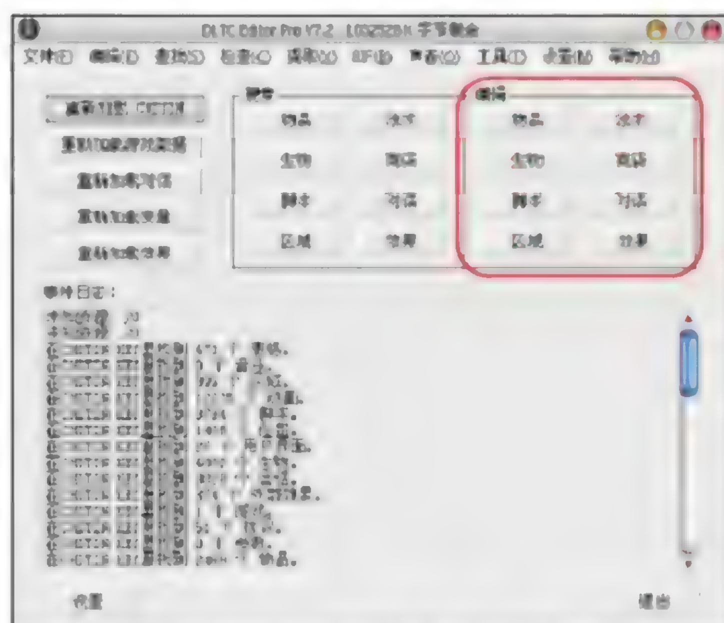
汉化包中提供了“DLTCEP.exe”主程序文件与“BG2Effects.dat”效果文件，解压后将其覆盖英文版DLTCEP安装目录下的同名文件，然后在配置中选择该效果文件即可完成汉化（如下图）。至于其余配置步骤与英文版并无相异之处，此处不再赘述。



撰文过程中得到了AoW、lijing_hi、sherlockye、WH等人的热心协助，在此一并致谢。

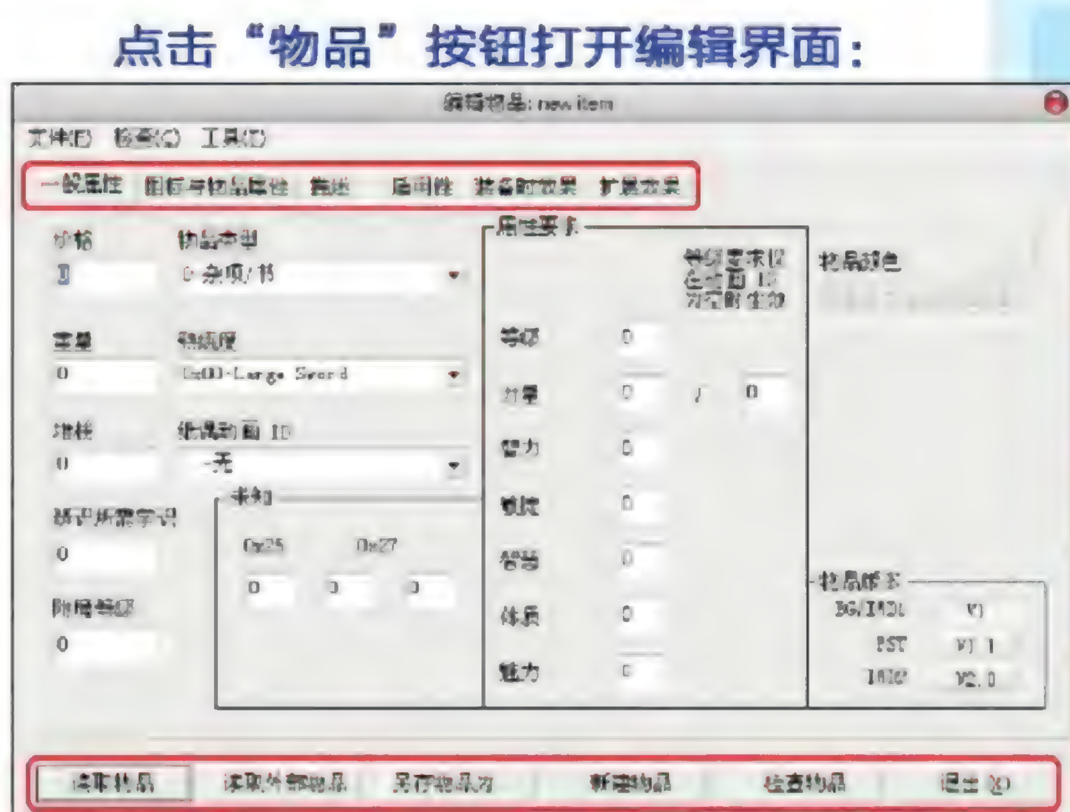
DLTCEP通用操作讲解

打开DLTCEP，主界面如下图所示：



图中红圈部分内的各类编辑按钮就是DLTCEP的重点功能，共有八种。由于它们的界面与操作方式大同小异，因此本文专门以物品界面为例，用一章的篇幅来讲解其通用操作，熟悉后对于类似页面举一反三即可。

点击“物品”按钮打开编辑界面：

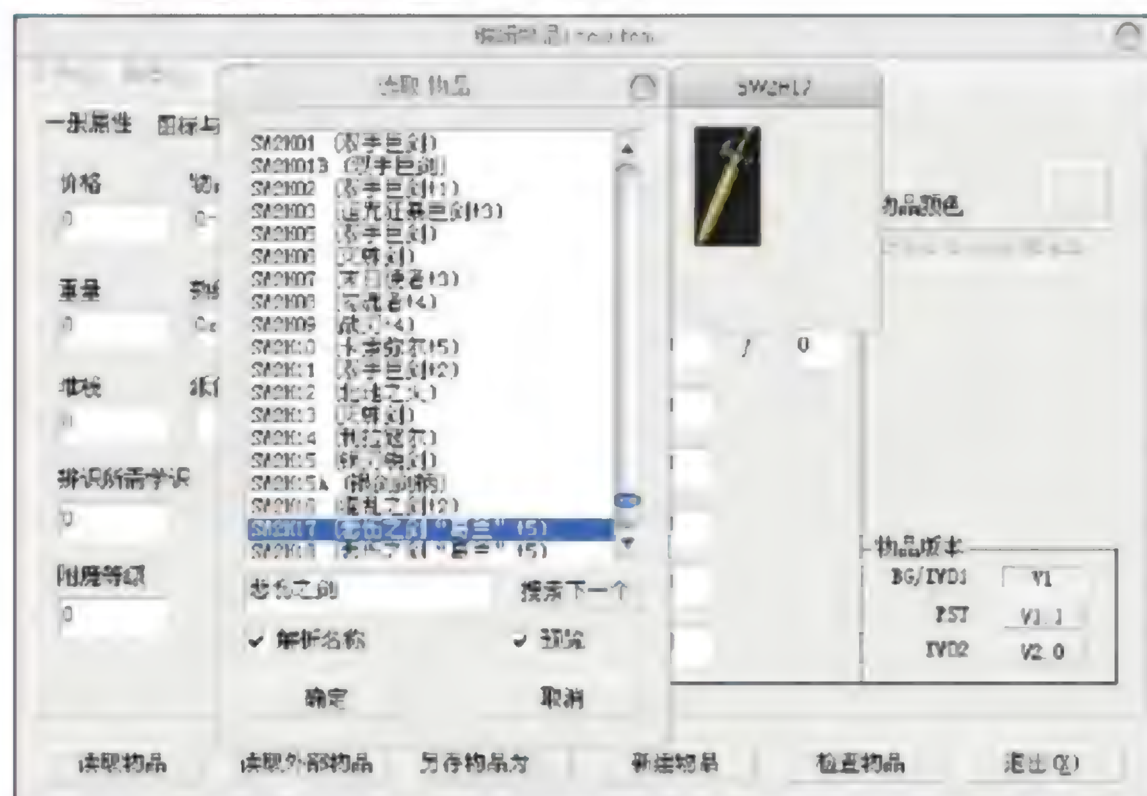


如图所示，DLTCEP的界面大都采用了这种布局格式。上方红圈标注部分是若干页面标签，其数目与内容随着编辑对象的不同而变化，其各自的具体内容与教程将在随后的章节中阐述。下方红圈标注部分的六个按钮则是八种功能界面全都具备的，这些按钮不仅操作方式相同，甚至就连按钮名称也完全相似。接下来我们逐一讲解这

六个按钮的功能：

1、读取物品

点击此按钮后弹出如下界面：



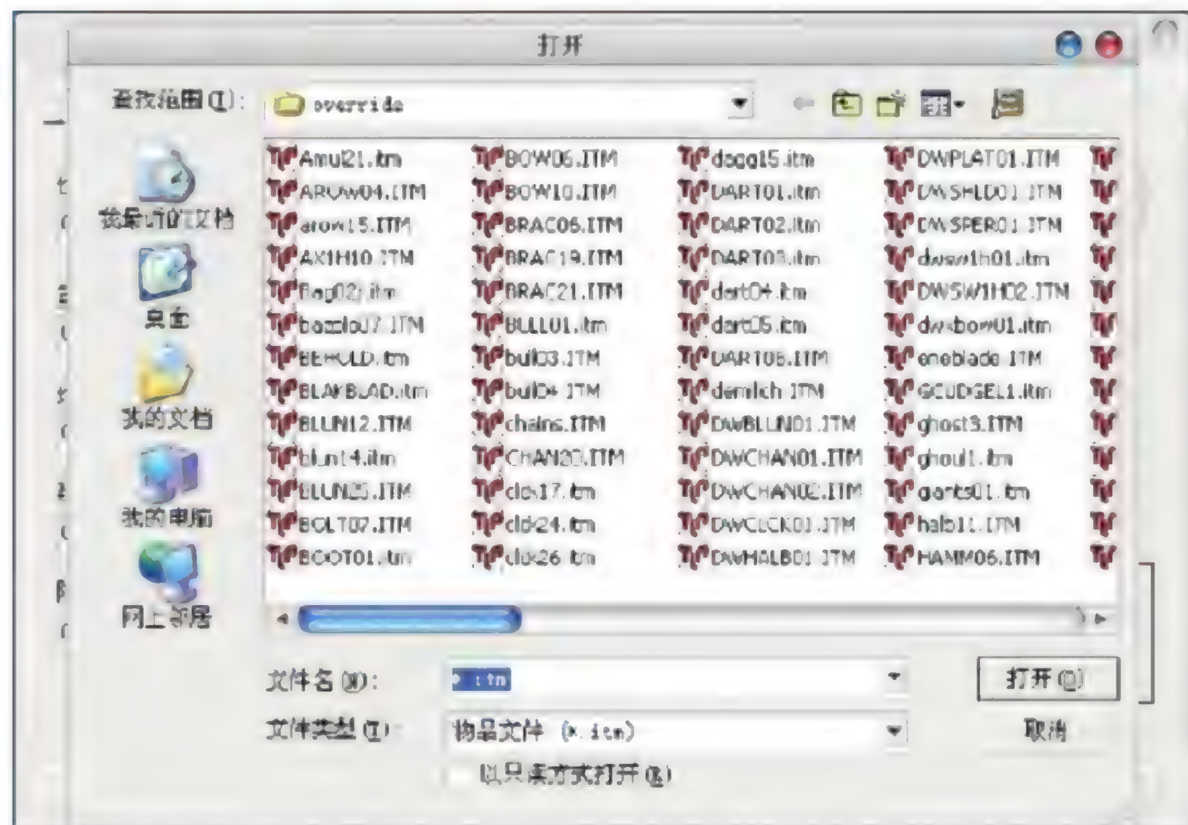
列表中列出了游戏中所有的物品文件，英文与字母组合的字符串是该物品的文件名，后面括号中的文字则是该物品在游戏中显示的名称（即dialog.tlk内记录的名称）。

要想选择一个物品文件，既可以通过拖动滚动条的方式定位，也可以在下方的搜索框中输入物品名称进行搜索。搜索的时候可以选择输入物品的文件名，或该物品在游戏中显示的名称（比如“银刃锐剑”）。该搜索功能支持模糊查询，如果不知道完整的名称，输入部分名称也能搜索到需要的文件（比如“悲伤之剑”）。除此之外还可以用直接点击列表框然后通过输入文件名的方式来搜索定位，相当方便。

值得一提的是，物品的文件名是独一无二的，但物品名称却是可以重复的。比如说输入“戒指”就可以搜索许多文件。所以如果想要确切定位一个物品的话，就必须要知道其文件名。

搜索框下方有两个复选框，分别是“解析名称”与“预览”。如果取消“解析名称”，则列表框中只会显示物品文件名而不再显示名称，搜索时也只能通过文件名来搜索；若取消“预览”，则列表框右侧便不再显示该物品在游戏中的图标。由于这两项功能可以帮助定位物品，因此除非对物品文件名十分确定，否则一般情况下不建议取消选择。

2、读取外部物品



点击后会弹出打开文件的对话框，然后就可以直接打开需要的物品文件了。这种方式必须知道物品文件确切的文件名和路径，而且无法打开.bif包中的资源文件。

“读取物品”只能载入.bif包里和override文件夹内的物品文件，而“读取外部物品”可以打开任何目录下的物品文件，比如某个MOD安装文件夹中的资源，等等。

注意！用这两种方式载入物品时，即使之前对物品的修改没有保存，DLTCEP也会不加提醒地直接载入新的物品，导致之前的操作付诸东流。因此在使用DLTCEP时，一定要养成载入前先保存的习惯。

3、另存物品为……

该按钮点击后会弹出保存文件的对话框，之后起个名称直接保存即可，注意文件名必须是标准的“8.3格式”。显然，这种方式也无法将资源文件存进.bif包内。

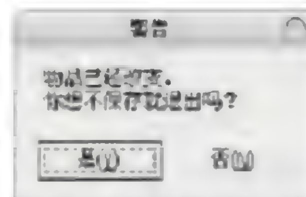
4、新建物品

这个不需要多解释了吧。不过在此还要再强调一次：不要轻易尝试自己凭空创造一个新物品。新建物品的时候打开一个已经存在的类似物品，然后在它的基础上进行修改，最后改名另存是比较稳妥的做法。因为不仅是物品，法术、生物文件等都有非常多的参数，除非对每个参数的作用了如指掌，否则自己凭空新建是很不明智的选择。

5、检查物品

可以用来检查制作的物品文件里是否存在明显错误。不过这个功能有时候也会误报或漏报，因此需要使用者具备一定的鉴别经验。

6、退出

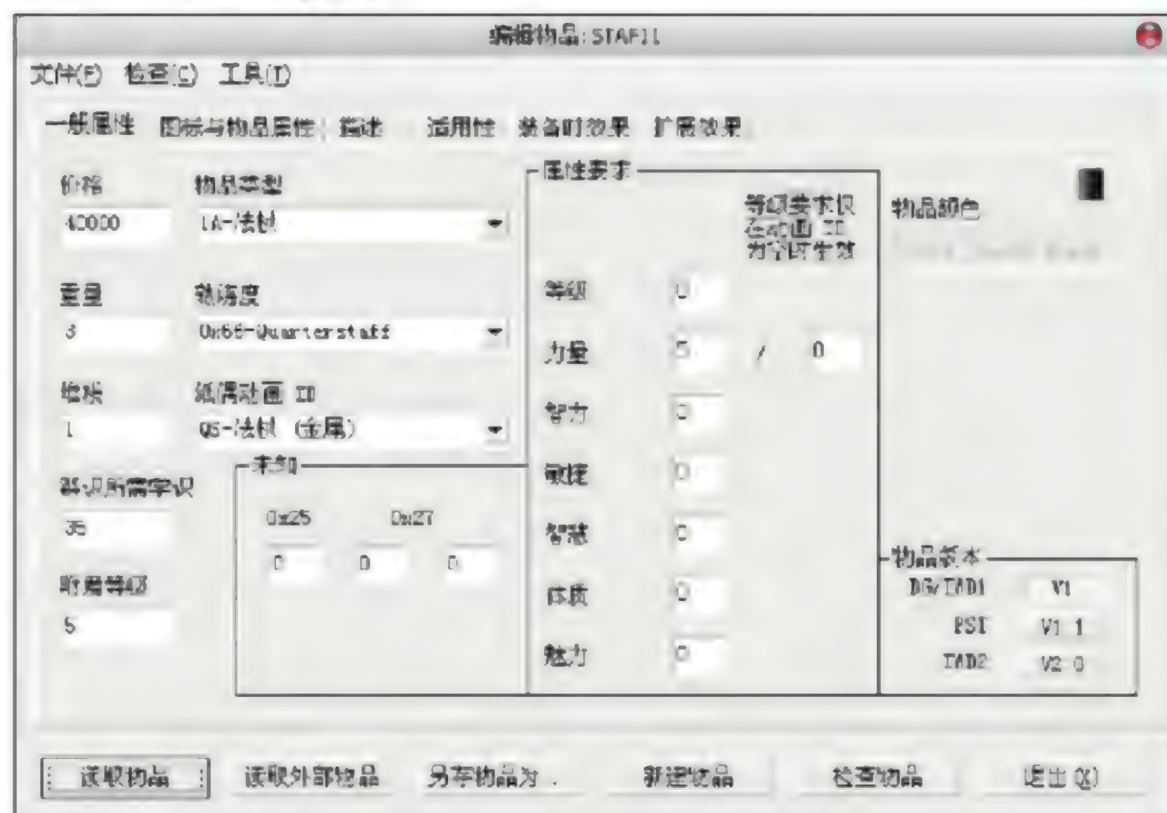


同样不需要过多解释的功能。唯一需要注意的是在载入已有的物品文件后，即使没做任何操作就退出，DLTCEP也会弹出如下提示保存的窗口，因此不能用作判断自己有没有进行过修改操作的依据。

DLTCEP参数详解——物品篇

上篇文章曾在“实战物品制作”时简要介绍了一下DLTCEP物品编辑界面的一些功能。本篇将借DLTCEP最新中文版的东风，对此部分内容进行一次全面详尽的阐述。点击“编辑”菜单下的“物品”选项或主界面上“编辑”组中的“物品”按钮，进入物品编辑界面。

1、一般属性



价格：该物品的基础价格，注意由于受魅力声望等因素影响，该数值不一定等于物品在商店里的售价。

堆栈：就是指物品栏中一个格子里可以堆放几个这样的物品，比如箭矢是40，药瓶是5，等等。

纸偶动画ID：这是指物品装备在身上时显示出来的基本外观，比如铠甲、长袍等等。至于像红龙鳞甲、天圣怒火这种带有颜色光影效果的装备，则是通过添加视觉效果来实现的，后面会讲到。

属性要求：指明了人物使用物品所需要的属性数值，比如复合长弓要求力量18才能使用。这里要注意的是“属性要求”里的“等级”，该项可以限制某样物品只有当角色等级超过一定值时才能使用。但是正如其标注所说，“等级要求仅在动画ID为空时生效”，也就是说，如果这项不是0的话，那么必须是“纸偶动画ID”为“无”的物品才行（比如戒指、项链这类在游戏中戴与不戴都不会影响角色外观的装备），否则装备时会导致游戏崩溃。

重量、辨识所需学识、附魔等级、物品类型、熟练度：只要玩过游戏，这几项都很容易理解，不再赘述。

2、图标与物品属性



背囊、地面、描述、损坏的物品：分别是游戏中该物品在对应位置时的显示图形。其图标文件必须为.bam格式。

双手的：双手武器（包括弓、十字弓等）都需要选择该项，选中之后副手便不能再装备物品。该项必须要和“一般属性”页面中的“纸偶动画ID”相对应，如果这里设置成了双手使用，却在“纸偶动画ID”处选择了单手武器的话就会导致游戏崩溃。

可移动：如果不打钩，则物品不可被玩家移动，比如说艾德温的项链，背包里的魔宠等。

可在商店里显示的：某些物品无法出售就是因为选了此项。

被诅咒的：就是装备后需要移除诅咒才能卸下的诅咒物品，例如诅咒狂暴巨剑等。

附魔的：附魔物品除了需要在前一个页面设置“附魔等级”之外，还需要选择这个选项，否则附魔等级无效。

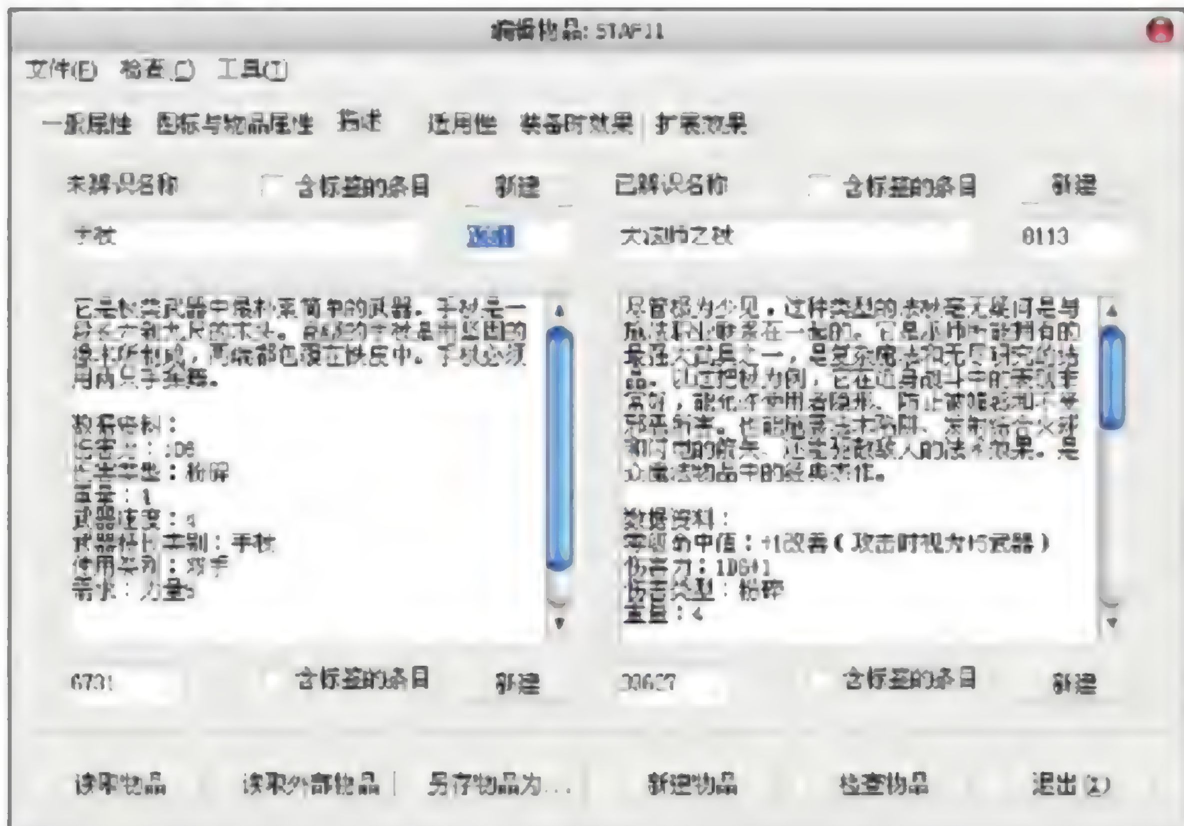
弓：游戏中所有的弓都有这个属性，而十字弓都没有。

会话标签：利拉寇尔的独有属性，就是在鼠标右键的物品描述界面中提供一个“交谈”按钮。请尽量不要选，因为决定物品可否交谈并非简单的由这一个选项可以决定，它还涉及到很多复杂的东西，这个选项的作用就仅仅是提供一个按钮而已。

不能同时装备同类物品（物品互斥）：如题所示。

至于其他选项的作用一是不重要，二是具体效果难以确定。读者有兴趣的话可自行尝试，但要做好因此导致游戏崩溃的心理准备。

3、描述



简洁明了的四组文本框。左上是未鉴定时显示的物品名称，左下是未鉴定时显示的物品说明，右上是已鉴定后显示的物品名称，右下是已鉴定后显示的物品说明。正如前篇教程所述，物品文件本身记录的是字符串序号，即文字旁边的数值，文字只是DLTCEP为直观方便而显示的，而真正的文本内容则是存储在dialog.tlk文件里的。每组文本框各对应一个“含标签的条目”复选框及“新建”按钮。

含标签的条目：若该项被选中，则其字符串中的某些特殊标签会在游戏中显示时替换成相应的内容。比如常见的“<CHARNAME>”（已成为博德之门同好网络交流俗语之一的“查内姆”），便会在游戏显示成玩家为主角所取的名字。

新建：即新建字符串条目。点击该按钮后，对应的字符串序号将显示为“-1”，之后再在文本框中输入内容，DLTCEP便会根据dialog.tlk里的实际字符串数目自动插入新的序号。

注意！文本框内容可以直接编辑，但强烈不建议这样做，因为对文字的编辑操作会在退出时自动记录到本地dialog.tlk中，不仅会将其内容搞得乱七八糟，还使得打包发布成为几乎不可能的事情。如果不小心修改了文本框内容，可以利用重新载入物品文件的方式撤销所有改动。推荐的修改方式将在今后讲解WeiDU知识时加以阐述。

4、适用性

该页面用于设置哪些阵营、职业、宗派、种族可以使



用这件物品。

这里有一项名为“基础职业”的特殊选项，如果想让物品只有基础职业（就是非宗派）能够使用的话就选上这一项，并取消其他宗派的选中状态。另外选项里没有“术士”，这是因为术士的物品使用限制跟基础职业的法师是完全一致的，也就是说，非宗派法师能用的东西，术士就能用。

一件武器能否进行背刺也是由职业适用性来决定的，能够被盗贼使用的近战武器就可以背刺。

5、装备时效果



博德之门为我们提供了超过三百条的固有效果，同时也允许开发者根据自己的需要制作新的效果。显然，本文不可能对全部效果逐条介绍，只能讲解一些具有共性的参数。幸好DLTCEP为我们提供了每条效果的中文说明，只要认真阅读，绝大部分效果都是简单易懂的。如果觉得效果说明有问题，可以参考英文版的说明，或者查询IESDP。

[参考链接]

IESDP：http://iesdp.gibberlings3.net/

中文翻译 – 文件格式：http://trow.cc/forum/index.php?showtopic=15098

中文翻译 – 脚本动作&脚本触发器：http://trow.cc/forum/index.php?showtopic=6104

本页面列出的效果在该物品被装备时就会生效并作用到装备者身上，比如盔甲的额外防御，还有克伦·斐尔的力量修正等等。下面详细介绍一下右侧按钮的功能。

移除：删除选中的效果条目。

添加：添加新效果条目。添加的效果会出现在当前选中效果的下方。比如说选中“8 状态：隐形[20] (0x0 0x0)”，然后点击添加，就会增加一条新效果“9 数值：对特定伤害的类型的AC修正 [0] (0x0 0x0)”。

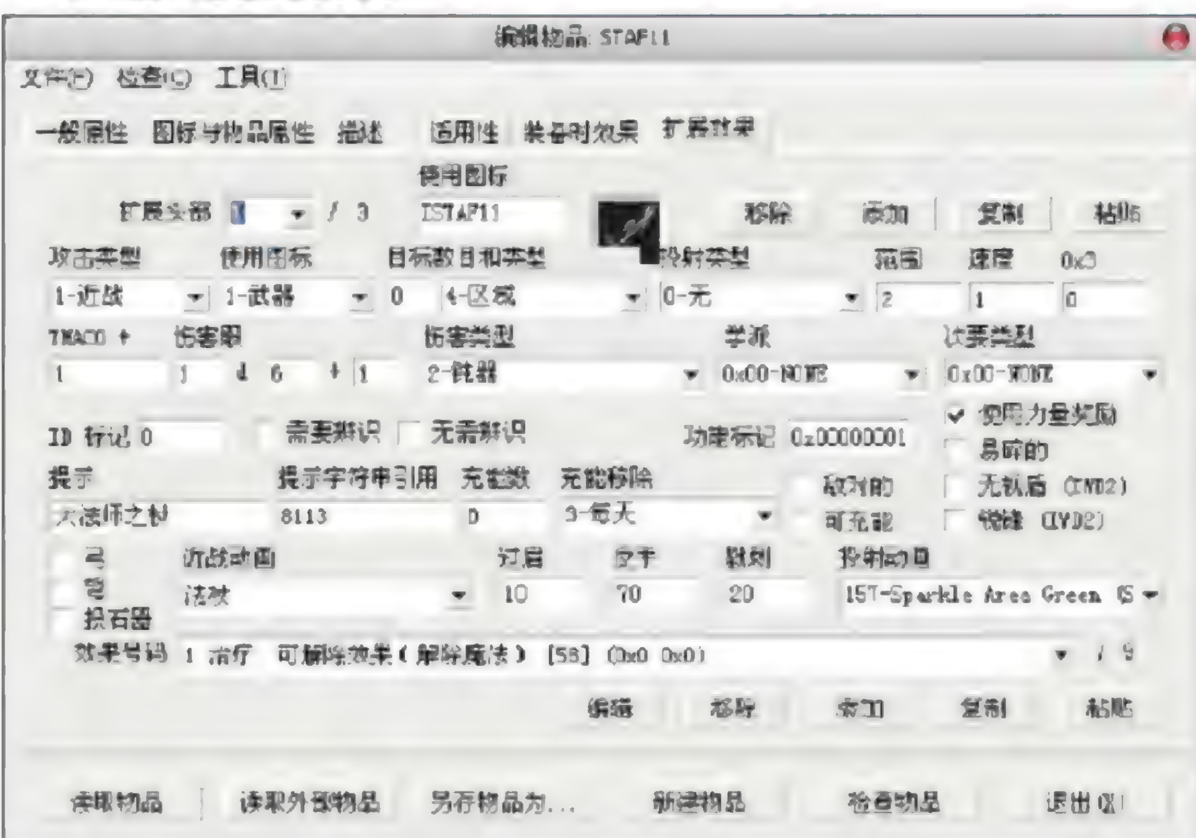
编辑：编辑选中的效果条目。凡是新添加的效果默认都是0号效果“数值：对特定伤害的类型的AC修正[0]”，之后需要再通过“编辑”来设置编号和参数。每个条目中只有一个效果。本部分将在之后的“效果篇”中介绍。

复制：复制选中的效果条目。

粘贴：用“复制”的效果条目来覆盖选中的效果条目，与通常意义上的粘贴有区别。所以要复制一条新效果的话，正确的做法应该是先添加，再复制目标，最后选中新添加的条目进行粘贴。

小技巧：在点击了“复制”之后，只要当前DLTCEP没有关闭，复制的内容就一直有效，直到再次点击“复制”。利用此功能就可以快捷方便地实现跨物品复制效果的操作。

6、扩展效果



武器、药水、卷轴、法杖类物品的属性主要集中在这里，防具一般没有这类效果。

这个界面中有两组移除、添加、复制、粘贴按钮。右上角的一组用于添加一个“扩展效果集”——包括武器的攻击类型、命中、伤害骰等基础属性和若干条附加效果（图中“效果号码”部分），其中附加效果由右下角的那一组按钮控制。以著名的碧蓝圣斧为例，它可以用鼠标右键切换选择近战和远程两种不同的攻击方式，其实现方式就是通过为它分别添加对应两组攻击方式的扩展效果集来实现的。更典型的例子是王权宝杖，钉头锤、剑、长矛三种形态分别对应三组扩展效果集。物品施法也是通过添加扩展效果集来实现的，比如大法师杖就有三组扩展效果集，分别对应手杖形态与两个附带的魔法：火球术-闪电术和法术陷阱。此外，非武器类物品（包括防具）的物品施法也是通过添加扩展效果集来实现的。

扩展头部：一个头部就是一组扩展效果集。需要说明的是，只有前三个扩展可以设定武器攻击类型、命中、伤害骰等，从第四个开始就只能设定魔法效果。之所以这样是由于无限引擎的限制——每种武器最多只能拥有三种攻击形态（比如王权宝杖就是三种，碧蓝圣斧则是两种）。

使用图标：正常物品就用物品的图标，物品施法则一般选择对应法术的图标。

攻击类型：包括：无、近战、投射、魔法、弓五种。需要弹药的称之为“弓”，包括弓、十字弓、投石索；不需要弹药的投掷类远程武器称之为“投射”，比如碧蓝圣斧等。像火牙、葛森短弓这种不需要弹药的远程武器，其实就是通过将攻击类型设置为“投射”，然后设置对应弹药的投射动画来实现的。至于“魔法”，很显然是给物品施法效果集用的。

使用图标：这一项的作用是将当前的扩展效果以指定方式体现在游戏中——“武器”体现在物品右键切换形态上，“装备”体现在装备附带的法术栏里，“法术”和“特技”按理说就是体现在法术栏位和特技栏位上，但是通常都无效。因此，正常武器攻击效果集选择“武器”，物品施法效果集选择“装备”即可。“法术”与“特技”由于无效，尽量不要使用以免引起不必要的麻烦。

目标数目和类型：和法术制作一样，如果设定为“区

域”，装备附带的法术效果就可以以区域为目标，而不需要指定具体目标。这里一般根据实际情况选择“生物”或“自身”。

投射类型”：这个地方所谓的“投射类型”跟一般的“投射类型”不太一样，里面只有有限的几种选项。虽然这部分实际意义不明，但为了谨慎起见，在制作远程武器的时候还是尽量选择跟武器类型对应的设置。

范围：即武器攻击范围。通常单手武器为1，双手武器为2，投石索50，短弓75，长弓、十字弓各100。无限引擎对于不同武器类型的攻击范围未做限制，因此近战武器的范围并不一定要小于远程武器。

速度：武器速度。注意这不是弹药的飞行速度，飞行速度是在“投射物”编辑界面里设置的，以后会介绍。

THAC0：即武器的零级命中值，玩过游戏的都知道是什么意思。

伤害骰：x D y + z。对于无限引擎来说，这里的x和y是不能为负数的，但z可以是负数。利用这点就可以做出伤害为0甚至是负数（给命中目标加血）的武器。

伤害类型：如标题。其中有个“拳头”选项，考虑到游戏中用拳头是打不死人的（武僧除外），这项指的应该是淤伤。

学派、次要类型：某些效果可能会用到，就是两个用于分类的属性值。

ID标记：其中的值受“需要辨识”和“无需辨识”两个复选框选中状态的影响，一般情况下无需手动修改。

需要辨识、无需辨识：如题所示。

功能标记：类似于“ID标记”，受其附近六个复选框选中状态的影响，一般情况下也无需手动修改。

敌对的、可充能、使用力量奖励、易碎的、无视盾（IWD2）、锐锋（IWD2）：均如题所示。注意最后两项是冰风谷2特有属性，制作博德之门MOD时勿选中这两项。

提示、提示字符串引用：这两项应该是给多形态武器设定用的，也就是右键点开武器菜单选择武器形态时每一种形态上显示的名字。假如这两处保持为空，那么武器形态名称统一使用武器名称代替。

充能数：该效果集的使用次数，比如死云法杖就可以使用50次。如果该项为0就表示这一效果集可以无限使用，绝大部分武器都是如此设置的。

充能移除：效果集的消耗方式。像死云法杖这样用了就没有的就设置为“用掉”；像大法师之杖的法术陷阱那样能够每天恢复的则设置为“每天”，然后在充能数填入每天可以使用的次数。如果一件物品的所有扩展效果集都被消耗完毕且不可恢复时，该物品就会消失。

弓、弩、投石器：用来设定武器搭配哪种弹药，对于弹药来说则是搭配哪种武器。

近战动画、过肩、反手、戳刺：装备该武器后近战时的动画。后面三个输入框表示三种近战动作（劈砍刺）的比例。需注意的是，假如近战动画选项里没有所制作武器的类型（比如斧头）的话，请一律选用“其他近战”。

投射动画：弹药或投掷类武器的飞行动画。实际上它选择的并不是动画，而是“投射物”，其具体内容将在后续章节中介绍。

效果号码：即附加效果。武器的攻击异能（或者说效果集生效之后）所能够产生的效果就在这里设置。

右下角的“编辑”、“移除”、“添加”、“复制”、“粘贴”按钮与“装备时效果”页面中的按钮功能相同。

7、小结

至此，DLTCEP物品编辑界面的参数详解就告一段落了。细心的读者可以发现本章略过了对效果进行具体设置与修改的操作，这是因为该部分不仅内容较多，而且在法术编辑界面等也有涉及，因此将在后续章节专门用“效果篇”来对其进行具体讲解。

按照顺序，下一章节本来应该是“DLTCEP参数详解——法术篇”的，但随着后续教程内容的不断深入，对WeiDU的运用是在所难免的，进一步学习必然要其相关知识为前提，因此本教程将暂停继续阐述DLTCEP功能操作，转而介绍WeiDU的基础知识。

[WeiDU基础知识]

还记得第一篇中我们最后是如何将制作好的新物品添加到游戏中的么？控制台添加物品的方式不仅繁琐，还破坏了游戏的流畅感，更遑论将其方便高效地发布分享给同好了。而WeiDU就是为了解决这些问题而存在的，其既是博德之门MOD的制作工具，同时也是MOD的安装工具。它不仅有着优秀的修改及扩展能力，在MOD制作及安装上也相当的友好，同时还为不同的大型MOD并存提供了解决方式，目前已成为一种事实上的标准，很多原本没有采用WeiDU的大型MOD也开始了WeiDU版的制作。

可以这么说，就算精通了DLTCEP，也只能在自己的电脑上进行一些自娱自乐的修改；要想制作出真正意义上的、可以影响众多玩家游戏方式的MOD，就必须要掌握WeiDU。下文将以本教程预期目标为基准简要介绍WeiDU基础知识，主要是一些常用的、低破坏性的命令，更深入的知识将在后续教程中随制作实例进一步讲解。若读者有意深造，可自行阅读WeiDU官方网站上巨细无遗的超详尽英文版教程以进一步了解更多的知识。

[参考链接]
极尽详实的WeiDU文档：http://weidu.org/~thebigg/README-WeiDU.html

一、WeiDU MOD的目录结构

为使读者得到更直观的认识，此处以笔者曾与他人合作开发过的一个小型竞技场类MOD（Umbra of T.R.O.W.，以下简称为UoT）为例展开讲解。读者若有兴趣与条件，可下载该MOD与本文对照阅读以加深理解。

[参考链接]
Umbra of T.R.O.W.：http://trow.cc/forum/index.php?showtopic=13329

因版本变更之故，部分内容可能存在细节上的差异，还请读者自行融会贯通。解压UoT后的文档目录结构如下：

```
[解压目录名]
|    Setup-UoT.exe
|    Setup-UoT.tp2
\---UoT
```

```
|   Readme.txt
+---Areas
+---Challenges
+---Identifiers
+---Languages
+---Storages
\---Backup
```

这就是一个典型的WeiDU MOD目录结构。由于即使是小型MOD通常也包含很多资源结构，所以如何合理规划目录结构，使其组织有序就是每个MOD开发人员必须认真对待的一件事情了。目录结构的建立步骤通常是先准备一个空目录（本例中就是最上层的“解压目录名”），将WeiDU.exe复制到该目录中并根据该MOD的名称重命名（在本例中就是Setup-UoT.exe），然后新建一个tp2文件（本例中为Setup-UoT.tp2，新建文本文件并修改后缀名即可）。然后在该目录下再新建一个目录（本例中的“UoT”文件夹），将MOD所需的全部资源文件都复制到该目录下并分目录存放即可。

需要注意的是，由于可以在.tp2中会指明资源文件的存放路径，因此这些文件并不强制要求一定要分目录存放。但为了便于资源定位，还是强烈建议将这些文件进行必要的整理分类，以做到心中有数，减少修改时查找指定文件的繁琐性。若是多人合作开发的MOD，为了将各人所负责模块清晰明了地统筹整合到一起，资源文件分门别类就更是必不可缺的了。

二、.tp2文件解析

每个MOD中最重要的文件除了由WeiDU.exe改名而来的安装文件外，就是与安装文件同名的.tp2文件了。这个文件的作用除了告诉WeiDU应该将哪些资源文件复制到游戏目录下、如何修改游戏本身的资源文件以及检查某些MOD运行必须文件是否存在之外，还可以将若干资源文件封装成一个可选组件，这样玩家在安装MOD时就可以根据自己的需要有条件地选择安装了。不仅如此，它还肩负着一个非常重要的功能：指示WeiDU如何对dialog.tlk文件进行字符串添加修改的操作。正是由于WeiDU可以自动在tlk文件末尾插入新的字符串资源，而不影响已有的字符串，“兼容性良好”才成为了WeiDU MOD的天生属性，使得玩家可以较为放心地安装多个同为WeiDU制作打包的MOD（在它们没有特别注明互不兼容的前提下），除非是安装数量实在太多造成了资源冲突、或是因过于频繁地反复安装卸载使得字符串顺序错乱之外，基本都不必担心会出现什么莫名其妙的问题。

接下来我们将举例讲解.tp2文件中比较重要的语法知识。读者若在编程方面有一定的基础知识，也可通过查阅WeiDU文档或参考已有MOD的方式来了解这些代码的具体意义。

1、注释

编过程序的人都知道注释的重要性。尤其对于大型MOD而言，可读性良好的注释可以确保你不会对自己三个月前亲手编写的代码一头雾水——即使不打算多人合作开发MOD也是一样。注释可以写在.tp2文件的任何部分，其格式有两种写法，其一为以“//”开头的单行模式：

```
// 注释文字/
```

其二为以“/*”开头、“*/”结尾的多行模式：

```
/* 注释文字 第一行
注释文字 第二行 */
```

运行WeiDU.exe时，注释中的内容将不会被执行。至于如何写出可读性良好的注释则不属于本文探讨范畴，这里只提出几个简单的原则性建议：“清晰明确”、“按功能分块”、“多解释why少解释what”，等等。

2、前置命令

这类命令位于.tp2文件最开头的部分，在BEGIN命令之前出现，它们并非都是必须命令，只是为MOD安装提供一些额外的设置和信息。此外需特别注意的是，这些命令有严格的前后顺序，不能颠倒。

· BACKUP

```
BACKUP ~UoT\backup~
```

指定一个目录，安装时WeiDU会自动将涉及修改的文件备份到该目录，以便在卸载时将这些文件还原到原位置。上述代码中的[UoT\backup]就是备份目录。为了使此功能正常运作，首先需要在“UoT”文件夹下新建一个“backup”文件夹，然后再依据.tp2文件所在位置，将指向“backup”文件夹的相对路径放到两个“~”符号之间即可。此命令是必须的。

· AUTHOR

```
AUTHOR ~inthel@trow.cn~
```

当安装出现错误时，WeiDU会提示安装者将错误信息通过邮件发送给作者，故此处一般填写作者邮箱地址。此命令也是必须的。

· LANGUAGE

```
LANGUAGE ~Chinese(Simplified)~ ~chinese~ ~UoT\Languages\chinese\setup.tra~
LANGUAGE ~English~ ~english~ ~UoT\Languages\english\setup.tra~
```

为MOD设置多语言安装选项。设置了此项后，在安装时就可以选择使用特定的语言版本。通过示例代码可以看到该命令语句有三个参数，依次为“语言名称”、“.tra文件所在文件夹”和“目标.tra文件相对路径”（.tra文件格式相关知识将在本章末尾专门介绍）。上述代码在执行WeiDU.exe后将显示如右图所示界面：

```
Choose your language:
 0 [Chinese(Simplified)]
 1 [English]
```

在其他相关文件代码设置正确的前提下，此处便可通过输入数字键来选择相应的语言。若选择0，则调用中文版本的setup.tra文件，界面相关文字变为简体中文，写入dialog.tlk的文字也是简体中文。选择1则全部变为英文，为多语言版本MOD的安装操作带来了极大的便利性。

3、组件命令

组件是一系列文件与行为命令的集合，一个MOD往往包含几个独立的组件，可以单独安装、升级或卸载。比如早期50级补丁MOD的“去经验值上限”和“KIT：堕落圣武士”就是两个独立的组件。组件命令位于前置命令之后，是MOD正式安装的标志。其格式如下：

BEGIN ~Umbra of T.R.O.W.~

安装/卸载时，该行语句显示分别如下：

```
Install Component [Umbra of T.R.O.W.]?
[I]nstall, or [N]ot Install or [Q]uit?
```

```
Install Component [Umbra of T.R.O.W.]?
[R]e-Install, [N]o Change or [U]ninstall or [Q]uit?
```

输入"I"、"R"、"N"、"U"等字母选择相应操作后，WeiDU会自动执行该组件下的所有命令。若之后还有其他BEGIN代码，则重复此步骤直至全部组件操作完成或退出安装。

除此之外BEGIN还有若干可选参数，以下是比较常用的几个：

· REQUIRE_COMPONENT

该参数的作用是指定本组件所必须的前置组件，只有在满足了该要求后才能安装本组件，前置组件可以是其他MOD的组件。举例如下：

```
BEGIN ~Rules Bug Fix~
REQUIRE_COMPONENT "setup-ease.tp2" "0" "You must have infinite stacking installed!"
```

则在安装该组件时，如果没有安装Ease这个MOD（国内通称安逸补丁）的组件0"物品堆叠数无限"的话，本组件便会拒绝安装，并给出提示："You must have infinite stacking installed!"。

· INSTALL_BY_DEFAULT

```
BEGIN ~Rules Bug Fix~
INSTALL_BY_DEFAULT
```

设置了该参数的组件将默认安装，而不再询问安装者是否要选择安装或跳过，常与REQUIRE_COMPONENT一同配合使用。

· SUBCOMPONENT

该参数表明当前组件是一个子组件，并指定了其所属的父组件。隶属于同一个父组件的子组件之间彼此不能共存，因此该命令可用来避免因安装了相互冲突的组件而导致游戏出现不正常的问题。以Macholy自制队友战斗脚本为例：

```
BEGIN ~双快捷键兼容SCS~
SUBCOMPONENT ~安装自制队友战斗脚本V2.8版~
……
BEGIN ~单快捷键兼容SCS~
SUBCOMPONENT ~安装自制队友战斗脚本V2.8版~
……
BEGIN ~双快捷键兼容巅峰~
SUBCOMPONENT ~安装自制队友战斗脚本V2.8版~
……
BEGIN ~单快捷键兼容巅峰~
SUBCOMPONENT ~安装自制队友战斗脚本V2.8版~
……
```

安装时显示界面如右图：

```
Install Component [安装自制队友战斗脚本V2.8版]?
[N]o, [Q]uit or choose one:
 1] 双快捷键兼容SCS
 2] 单快捷键兼容SCS
 3] 双快捷键兼容巅峰
 4] 单快捷键兼容巅峰
```

选择其

```
Install Component [安装自制队友战斗脚本V2.8版]?
[R]e-install, [N]o Change, [U]ninstall, [Q]uit or choose one:
 1] 双快捷键兼容SCS
 2] 单快捷键兼容SCS (currently installed)
 3] 双快捷键兼容巅峰
 4] 单快捷键兼容巅峰
```

中之一安装，这里我们选择第2项。成功后再次运行安装程序，可以看到界面提示第2项已经安装了：

此时若选择其他项，则WeiDU会自动卸载掉第2项，确保同一时间只有一个子组件被安装。

[参考链接]

自制队友战斗脚本： http://trow.cc/forum/index.php?showtopic=15651

4、动作命令

动作命令用于指示WeiDU如何安装组件，其主要内容有复制文件、写入字符串等，位于BEGIN命令之后，是安装的主要执行者。

· COPY

将指定文件复制到指定目录。该命令和DOS中COPY命令的格式几乎完全相同。

```
COPY ~UoT\Areas\Arena~ ~override~
COPY ~UoT\Areas\Teleport\UTRING0.itm~ ~override~
COPY ~UoT\Challenges\TrowMobs\creatures\trsew.cre~ ~override/trsew01.cre~
```

此段代码的执行结果分别为：

将[UoT\Areas\Arena]文件夹内的所有内容复制到[override]文件夹；

将[UoT\Areas\Teleport\UTRING0.itm]文件复制到[override]文件夹；

将[UoT\Challenges\TrowMobs\creatures\trsew01.cre]文件复制到向[override]文件夹，并重命名为[trsew01.cre]。

COPY命令在用于添加物品、法术或生物时，需要为它们指定名称及描述等属性。分别示例如下：

```
COPY ~UoT\Areas\Teleport\UTRING0.itm~ ~override~
SAY NAME1 ~奇怪的戒指~
SAY NAME2 ~特珞之戒~
SAY UNIDENTIFIED_DESC
~不知为何，每当你不经意的目光经过这个看起来很平凡的戒指时，总觉得它平滑的表面在不断变幻着色彩；然而，一旦你开始认真检视它，却发现根本没有什么特别之处。~
SAY DESC ~特珞之戒："无尽的真实"
关于特珞的一切，至今仍然众说纷纭，莫衷一是。甚至就连阅历最丰富的吟游诗人，亦无从知晓其本质。传言它既是太古之源起、尘世之本相，又是毁灭之终期、虚空之根源，凡是到达那里的存在，都会立刻了解世间万物的[真实]。因而为数众多的追寻者仅凭借冥冥之中若隐若现的线索即踏上了探索之路，但却都无功而返，甚至从此永远湮灭。且不论这些说法有多少可信度，这件据称来自于特珞的戒指的确拥有着神秘莫测的魔力，如若用法得当，即便无缘揭开真实之面纱，也能获得不小的益处。~
```

NAME1、NAME2、UNIDENTIFIED_DESC、DESC分别为该物品未鉴定时的名称、鉴定后的名称、未鉴定时的描述和鉴定后的描述。如果打算让物品直接就是以已鉴定状态出现在游戏中的话，则NAME1与UNIDENTIFIED_DESC两项均不必填写。

```
COPY ~UoT\Challenges\TrowMobs\spells\trora04.spl~ ~override/trora04.spl~
SAY NAME1 ~焚身爆~
SAY UNIDENTIFIED_DESC ~~
```

法术只有NAME1和UNIDENTIFIED_DESC两项，且当法术用作特殊能力的时候UNIDENTIFIED_DESC无需填写。

```
COPY ~UoT\Challenges\TrowMobs\creatures\trora01.cre~ ~override/trora01.cre~
SAY NAME1 ~无魂者~
SAY NAME2 ~无魂者~
```

若是生物，则只有NAME1与NAME2两项，NAME1用于人物栏显示，NAME2则用于鼠标指向/点击时的显示文字与信息栏中的提示，若无特殊情况，这两项通常是一致的。

· COMPILE

```
COMPILE ~UoT\Languages\Chinese(Simplified)\UTHing01.d~
```

WeiDU中有.baf与.d两种文件，它们分别是.bcs（脚本文件，定义生物行为和区域剧本的文件）与.dlg（对话文件，存放文本列表与对话逻辑树）的源代码。COMPILE命令的作用就是将.baf与.d编译为.bcs与.dlg文件，以使其可以在游戏中正常起效。

· REPLACE

用于将.bcs脚本文件中对应的数字字符串替换为文字内容，例如：

```
COPY ~NMTP/NMRCODE/bcs/nucleus/M_RNPC15.bcs~ ~override/M_RNPC.BCS~
REPLACE ~80000~ @80000 REPLACE ~80001~ @80001 REPLACE ~80002~ @80002 REPLACE ~80003~ @80003
```

使用该命令的好处是可以将文字字符串集中在.tra文件内，在修改文字内容时不必再修改脚本文件。

· STRING_SET

此命令用于替换dialog.tlk文件组和已存在的字符串。示例如下：

```
STRING_SET ~1234~ ~Hello!~
STRING_SET ~Hello!~ ~I love BIS!~
```

前一句会将dialog.tlk中的第1234条字符串内容替换为“Hello!”；后一句则会将dialog.tlk中所有内容为“Hello!”的字符串替换为“I Love BIS!”，注意必须是整个地址的全部内容完全匹配才能替换，例如“Hello!!”就不会被替换。强烈不建议使用此命令对已有字符串做任何操作，慎用。

· REQUIRE_FILE

此条命令用于判断某文件是否存在，经常用来检查博德之门2资料片巴尔王座是否安装。除此之外也可以用来检测是否安装了非WeiDU版的MOD。

```
REQUIRE_FILE ~Data\25Dialog.bif~ ~Please ensure you have the Throne of Bhaal expansion installed, this mod can not run without TOB.~
```

```
SKIPPING: [Umbra of T.R.O.W.]
        Please ensure you have the Throne of Bhaal expansion installed, this mod
 can not run without TOB.

Press ENTER to exit.
```

如上，因为[Data\25Dialog.bif]是巴尔王座的特有文件，所以可以用来检查其是否安装。若没有安装，则会显示如下界面并停止组件安装：

· FORBID_FILE

```
FORBID_FILE ~Data\25Dialog.bif~ ~Please ensure you do not have the Throne of Bhaal expansion installed, this mod can not run with TOB.~
```

此命令作用与REQUIRE_FILE相反，用于确认某文件不存在。若存在，则会显示如下界面并停止组件安装：

```
SKIPPING: [Umbra of T.R.O.W.]
        Please ensure you do not have the Throne of Bhaal expansion installed, t
his mod can not run with TOB.

Press ENTER to exit.
```

· AT_INTERACTIVE_EXIT

这条命令的作用是在MOD安装结束后执行某操作，MOD开发者常用它来显示说明文档。

```
AT_INTERACTIVE_EXIT ~notepad UoT\Readme.txt~
```

如果组件命令结尾部分写上了这样一条语句，那么在安装结束后，WeiDU就会自动调用技术本程序来打开Readme.txt文档。

· AT_INTERACTIVE_UNINSTALL

与AT_INTERACTIVE_EXIT类似，不同之处在于该命令是在组件卸载之后触发。

· UNINSTALL

有安装就有卸载，这条命令的作用是在安装组件之前卸载某个已经存在的MOD的某个组件，多用于发行组件的新版本。除此之外，多个MOD可能会重复携带某个组件，此时也要使用该命令以免重复安装。该命令还可用来强制卸载某个和本组件不兼容的MOD，以达到兼容的目的（不推荐）。当卸载使用了该命令的组件时，被本命令所卸载的组件会自动重新安装。

```
UNINSTALL ~Setup-Tactics.tp2~ 5
```

示例代码的作用是在安装本组件时，自动卸载战术补丁（Tactics）的第五个组件。

至此，.tp2文件中最基本的语法知识就已经全部讲解完毕了。若读者有阅读官方网站上的WeiDU文档，便会发现上述内容所提及的命令不过是WeiDU强大功能的九牛一毛而已。但对于MOD制作入门而言，了解掌握这些功能便已绰绰有余，更多的语法知识将随今后不断深入的探讨内容逐步介绍。

三、.tra文件解析

在上面的.tp2文件解析中，我们可以看到有很多以“~”开头结尾的字符串，这部分就是在游戏内显示的文本内容，.tra文件的作用就是将它们提取出来集中到一起。这样做好处除了可以重复利用相同内容之外，还为制作多语言版本提供了极大的便利。一个结构组织良好的MOD，在本地化时并不要求翻译者对具体代码有太多了解，只需将.tra文件（有时还会有.d文件和.tp2文件）里的内容翻译成自己的语言并替换原文件即可。也正是由于.tra文件修改的便利性，才使得国内的MOD汉化层出不穷，极大地丰富了玩家的选择。

.tra文件其实就是文本文件，只是修改了后缀名而已，用普通的文本编辑器即可编辑修改。其代码格式如下：

```
@1004=~火红色皮甲~
@1005=~炎魔皮~
@1006=~这件皮甲通体火红，仿佛在熊熊燃烧。~
@1007=~炎魔皮的材料真的就是巴洛炎魔的皮毛，估计是被某个比塔纳里还要强大的存在杀死并剥皮的。这件甲上施有强力幻术，不仅使穿着者看上去如同套在一件熊熊燃烧的血红铠甲之中，也使对手的攻击很难找到正确目标，从而提高了这件皮甲的防御能力。同时，这件甲也具备部分塔纳里恶魔的抗性，并使装备者可以如巴洛炎魔般在自身周围燃起深渊烈焰。

数据资料

防御等级： 0

装备能力：
免疫闪电与毒素
对寒冷与魔法火焰的抗力设为50%
装备者可以如炎魔般在自身周围燃起一圈烈焰，对击中自己的敌人造成1D8的火焰反弹伤害

重量： 20
需求： 力量10

无法使用的职业：
任何不能装备护甲的职业宗派
武僧
法师
术士~
```

如上所示，将字符串赋值给自定义的“@数字”标记，之后再在.tp2中用LANGUAGE命令指向这个文件：

```
LANGUAGE ~Chinese(Simplified)~ ~chinese~ ~UoT\Languages\chinese\setup.tra~
```

这样一来，.tp2文件中的所有“~xxxxxx~”就都可以用对应的“@数字”形式来表示了，举例如下：

```
COPY ~TROW/Equipments/trarm00.itm~ ~override/trarm00.itm~
SAY NAME1 @1004
SAY NAME2 @1005
SAY UNIDENTIFIED_DESC @1006
SAY DESC @1007
```

其效果就相当于直接在COPY命令中写入相应的字符串内容。

若MOD较为庞大，文本内容过多的话，可以使用多个.tra文件来方便管理，只需用LANGUAGE命令将每一个.tra文件都引用进.tp2文件即可。需注意的是，如果两个.tra文件中的内容使用了相同的数字标记，那么在LANGUAGE命令中排在后面的.tra文件会覆盖之前相同标记的内容，应尽量避免这种情况。

顺带一提，繁体中文由于其BIG5编码的缘故，有些文本字符是WeiDU的控制字符（比如“@”、“~”等），在安装时会导致WeiDU出现错误。目前版本的WeiDU已经可以使用“%”来代替“~”，亦即“~xxxxxx~”等同于“%xxxxx%”，因此在制作繁体版MOD时，字符串语句的格式通常都修改为“%xxxxx%”以避免出错。但仍需注意的是，“%xxxxx%”语段中不能再出现“%”符号（这个符号常出现在物品和法术的描述里），解决方法也很简单，用全角的“％”代替半角的“%”就行了。

小结

读到这里，相信读者可以发现相对于之前DLTCEP图形界面的直观便捷，WeiDU的教程要繁复沉闷得多，尤其是本章所介绍的内容，单以字数来算的话，实际上都未必有WeiDU官方文档的百分之一。对于接触MOD不久而又没有编程基础的爱好者而言，读来会有阅读枯燥无聊的说明文档之感也是在所难免的。

但正如本章开头所说，精通了DLTCEP却对WeiDU无甚了解的话，是无法做出能够为众多玩家所接受的完整MOD的。和软件开发类似，MOD开发本身也是一个枯燥远大于乐趣的领域，而其性质本身也决定了制作者不可能获得什么实质收益。因此大部分想要制作MOD的爱好者通常都是浅尝辄止，只有真正有爱，或者说有钱有闲而又恰好对此感兴趣的人，才有可能坚持深入研究下去并最终做出成果。



做不成游戏，做个桌面也不错

梦想

■福建 邢诚

林晓：曾几何时，CS是办公室里的宠儿，午间或者夜晚，只要有空，总会有一群人奋战在电脑前，“GO！GO！”的召唤声此起彼伏。哪时候是电子竞技的少儿期，新鲜的游戏方式带来沸腾的热情，以及金钱与时间上毫无保留的投入。而今，电子竞技还在继续，但那种新鲜的热辣已经消逝，不知道是因为我们老了，还是因为竞技游戏经不起岁月的检验。

这篇小说，并没有特别出色之处。但正如作者所言：现在这个时代，电子竞技已经越来越淡出人们的视线，当初热血沸腾的一班人，大多已经投身于别的事业。但无论如何，以前的梦想都不能忘记，因为那是最珍贵的回忆，那是我们努力过的证明。

那正是许多人努力的证明。因而，刊载这篇小说，希望唤回曾经在我们记忆中存在的，那些为了CS为了战队疯狂的回忆。

苍茫的大漠之上，夕阳将周围的天空渲染成血红色。空气死一般的沉寂，没有一丝风，让人不觉有一种窒息感。这里的每一个角落都曾经沾满过血迹，但它依然是那么的令人向往。不仅仅因为它的神秘，更重要的是，它有一个特别的名字，叫dust-2。

忽然，原本若有若无的脚步声变得急促起来，两个身影如同电光火石一般穿梭在这古老的建筑群中。穿着深蓝色防暴服的CT和穿着白色迷彩服的T几乎同时从大道的两端跃出。爆豆般的枪声打破了空气的沉寂。就在两人落地的一瞬间，T的身体却猛地向后一仰，鲜血溅了一地。

“哐啷”！

“哎哟”！

网吧里所有人的目光都集中在了东边的那个角落——椅子翻倒在地，一屁股坐在地上的那个男生。

“可恶！”男生扶起了椅子，一边拍了拍衣服上的尘土，一边按下了键盘上的Tab键。

“我赢了你42局……什么！有没有搞错！竟然输了58局！”

对面的一台机器上，一张脸门儿笑嘻嘻地扭了过来：“不好意思，这回赢了你16局，又要你结账了。”

“结就结……你还坐在那里什么？走啦！”

很快，两个人肩并肩离开了这家网吧，丝毫没有注意到周围人们的诧异的目光。

“他们是谁？CS怎么那么厉害？”

“怎么，你还没看出来？那个倒在地上的男生就是‘AK爆头王’钱刚，还有一个就是号称‘M4无冕之王’的花旗”。

“原来是鼎鼎大名的‘双枪将’，真是百闻不如一见！对了，他们是职业玩家吗？”

“你还别说，他们到目前为止还没有加入任何一支战队，自然连半职业的也称不上。”

“也对，这CS联赛马上就要开始了，真不知道今年他们有没有什么打算。”

—

5月2日，斯中大学。

“快走吧！再不快点可就要迟到了！”学校的操场上，钱刚回过头来对后面的花旗说。

“你急什么？现在离开课还有半个多钟头。”花旗一边说一边从背包里抓出一叠子类似传单的东西出来。“你快过来帮我找数数，今年的邀请函比去年的足足多了一半！”

"Bigboy，KBIT……"花旗顿了顿："喝！Cruel！这可是去年的第五名！"

钱刚随手拿了一张，扫视了一眼："难道没有Fever或是Yuruo的？怎么都是些二流战队！"

"嘿！"花旗从钱刚的手中把那邀请函抢了过来："就因为你那么想打这届CS联赛，我才去这些战队那儿弄了这么些东西过来。你倒好，什么事都不做也就算了，还想着加入Fever！我看你是真fever了。"

"嗯，好像是有点。"钱刚摸了摸自己的额头笑了起来。

"你们两上说笑什么？不去上课吗？"

钱刚和花旗转过身来，原来是他们的同班好友殷憎，也是钱刚心仪已久的女生，这点，花旗是知道的。

"还不是关于这届CS联赛的事。"花旗无奈地指着钱刚："这个四方脸真不好伺候，竟想着加入Fever战队。"

"我，我也是想拿冠军嘛。"面对着殷憎，钱刚一时紧张，竟然有些口吃。

"Fever的阵容如果现在还没有确定，那他今年也甭指望夺冠了！"

"要是加入你说的那些战队，那拿不到名次岂不让别人笑话？"

"好了好，你们别吵了！"殷憎挥了挥双臂："你们自己组建一支战队不就行了吗？"

花旗和钱刚诧异地望着殷憎。殷憎接着说："就算你们的战队在联赛中拿不到什么名次，别人看到了也不会去说什么，毕竟你们是支新军。况且，我相信'双枪将'怎么的也能在联赛中闯出点动静出来吧。"

"太棒了！"过了半晌，花旗大笑着鼓起掌来："学校玩CS的人那么多，找几个厉害点的易如反掌。也只有阿憎才能想出这么好的主意。是不是啊，阿刚？"

"是，是啊。"钱刚笑着连声答应，很可爱的样子，殷憎和花旗都被逗笑了。

"我呢，只有继续做好人了。"殷憎淡淡一笑："我在学校认识的人多，看来和你们的战队又要纠缠不清了。"

"接受我的请求吧。"钱刚对着殷憎深深地鞠了个躬，着实把殷憎和花旗吓了一跳。"你愿意作我们战队的经理人吗？"

"我愿意。"殷憎笑得捂住了嘴，旁边的花旗一个劲地哆嗦："我的天，这个死大头，想汗死我啊。"

二

数学课是公认的最无聊的课程。钱刚正准备好好睡一觉时，旁边有人塞给了他一张纸条。他顺势望去，看见殷憎笑着向他招手。钱刚心里一阵激动，麻利地展开了纸条。原来殷憎已经调查到隔壁班的赖鳖曾经效力于一支很有名的CS战队。殷憎希望课后和钱刚一起去拜会赖鳖，看看有没有机会邀请他加入。钱刚对着殷憎点了一下头，表示同意，殷憎也点了点头。这一切都被坐在他们后面的花旗看到了。花旗以为他们在传纸条聊天，想到这两个人关心战队的事却在风花雪夜里，心里就有一种无名的怒火不知往哪儿发泄。他在桌子上四处寻找可以用来砸人的东西，准备用来"惩戒"一下钱刚，却无意间看到一本CS封面的笔记本，里面还夹着一篇关于CS技巧的文章。花旗看得津津有味，心里佩服的同时也开始赞叹这篇文章的作者。同桌告诉他这篇文章的作者就是本班的鱼叉同学。花旗认为鱼叉既然能写出这么高水准的CS论文，他的CS个人技术就应当不弱。他决定课后就去找鱼叉玩几局CS，倘若鱼叉真的是个高手，就一定要邀请他加入战队。

无聊的数学课终于伴随着清脆的铃响走到了尽头。钱刚环顾了一下四周，却没有看到花旗的人影，心里不由得纳闷：这小子平时一到课后就会过来，怎么今个儿消失了。一阵温柔的呼唤声打断了钱刚的思路。钱刚回过头来，发现殷憎已经来到了他的身边。

"刚才我看见花旗匆匆地出去了，不然就我们俩去找赖鳖？"殷憎带着不敢确定的眼神，犹豫地问。

"嗯。"钱刚装作若无其事的答应了，其实心里乐开花：花旗啊花旗，这次真要多谢你，让我有机会和殷憎单独相处。钱刚越想越开心，不禁笑了出来。殷憎疑惑地望了他一眼，钱刚吓得急忙捂住嘴，随口应付一句，殷憎也没说什么，两个人就这样一前一后的来到了隔壁。

"鱼叉兄弟，我们玩个小地型，就玩10局，怎么样？"虽然课间休息的时间很短，但花旗还是硬拉着鱼叉到了学校的微机室。

"老花，你是不是有什么事？"鱼叉一边开机——边说："怎么突然要跟我玩CS？"花旗并没有回答。他建好了房间选择了T，由于没有M4，花旗准备用AK来对付鱼叉。

不到1分钟，鱼叉也加入房间。

"FishQ？"花旗对这个ID有几分眼熟，但又忘记了是在哪儿见过的。"看来这个鱼叉来头不小，这个可有意思了。"花旗暗暗心想，喜欢追求挑战的他一下子兴奋起来。

"哇！"钱刚和殷憎同时叫了出来，CS联赛MDP-这块从赖鳖书包里拿出的奖牌虽然已经被磨损得黯淡无光，但背面的赛徽却依然清晰可见。

"MDP算什么？"赖鳖满不在乎地望了二人一眼："那时候，我们的Marvel战队简直就是一支不败之师，四年前我们曾经代表过国家出战了世界CS总决赛，这可不是一般人所能拥有的荣誉啊！"

"没错，可这两年我为什么没有听过你们战队的名字？"钱刚问。

赖鳖把头转向一边，没有正视钱



刚："那是因为三年前，我们队长突然要求离队，而另一个队员也要出国留学……"他长叹一声，无奈地摇了摇头："我们剩下的几个商量过后，认为与其可能会输给某些对手，倒不如直接解散战队，让Marvel成为一个永远的神话。"他没有再说下去，只是呆呆地望着窗外，回忆起了过去的种种。

"我终于想起来了，"花旗瞅了鱼叉一眼，"FishQ，就是那个在网上被称作是'轻功水上飘'的MP5专家！"现在比分已经是4：0，花旗做梦也没有想到自己竟然会连输4局。"虽然只是试探他的实力，但决不能让别人笑话我只会用M4！"由于前几局告负，花旗已经没有能力购买AK47……当鱼叉照本宣科地举着MP5从墙边跃出时，花旗举着沙鹰已经见风使快冲到了自己的面前。结果鱼叉没能像前几局一样在空中完成了对花旗的爆头，就在他落地的时候，花旗的最后一发子弹终于击中了他的脑袋…….

"我加不加入你们战队倒无所谓。"赖鳖没有拒绝钱刚的邀请，但也没有一口答应，这不禁让钱刚和殷愔有点疑惑不解。"假如你们真的想在今年的联赛中夺冠的话，就去找他！"钱刚和殷愔顺着赖鳖所指的方向，看到一个正在与教导主任谈话的男生。钱刚不明白赖鳖所指的到底是什么，他只知道那个男生是比他们高一届的猫——学生会的主席，其余的便一无所知了。殷愔也不清楚这个男生身上有什么秘密，竟然可以左右一支CS战队夺取冠军。

"你们永远都猜不到。"赖鳖用一种很特别的眼神望着猫："他其实就是我的老大——Marvel的队长，也是四年前CS联赛MVP。"

钱刚和殷愔都不敢相信自己的耳朵。殷愔的眼睛直盯着猫，而钱刚则沉醉在无限的暇想之中，他知道MVP意味着什么。"那我们还不快去找他？"殷愔急着问钱刚，"想的倒容易。"赖鳖冷笑了一声："他当初因为个人原因离开Marvel，今天又怎么加入你们的战队？"钱刚和殷愔面面相觑。赖鳖叹了口气，站起身来独自离开教室，二人这才意识到已经放学多时了。

"你真的很想拿这届CS联赛的冠军？"放学的路上，殷愔问了钱刚一句。

"没错！"钱刚毫不犹豫的回答："虽然我以前没有加入任何战队，但夺取CS联赛的冠军却一直是我最大的心愿。如果猫还有赖鳖加入我们战队，再加上我们自己的努力，夺取冠军就再也不是遥不可及的梦想。"他目光坚定地注视着前方，似乎眼前的这条道路已经无比光明。

"因为那是你的梦想，所以我一定要努力地帮你实现。"殷愔深情地望着钱刚。钱刚心里一阵感动，他鼓起勇气，准备向殷愔表达自己的感情。

"愔，其实我……"

"喂！四方脸！"

钱刚还是听到了这个时候最不想听到的声音，花旗突然出现在他的身后，猛地拍了一下钱刚的肩膀。

"咦，怎么你也在这儿？"殷愔惊奇地问："刚刚在学校你去哪儿了？"

"呀！愔你也在这儿！"花旗故作惊奇地说："怪不得阿刚的脸又变绿了，咦，为什么要说'又'呢？"

"好了好了，说正经的。"花旗扭过头来对殷愔说："我刚刚去找了鱼叉



玩CS，天啊！我才知道他就是在网上跟我和阿刚齐名的那个MP5使用专家'轻功水上飘'！你们知道吗？他已经答应加入我们战队了，哈哈！"花旗忘形地大笑了起来，"你们又干什么去了？"

"我和钱刚去找了隔壁的赖鳖，了解到他是过去Marvel战队的队员，而学生会的主席猫更是Marvel的队长，四年前的MVP……"

"什么！MRP！"花旗眼睛都瞪圆了，"那你们有没有邀请他加入战队？"殷愔于是就把事情的经过一五一十的对花旗说了，钱刚则在一边安静地听着。

"中午一起去吃东西，下午看本大侠是怎么去说服猫的！"花旗瞅了一眼钱刚，"我说钱刚，别老是板着个脸，弄得像个变形金刚一样。你们俩接着聊，我先去前面的面馆张罗一下"。

"就三碗拉面，还张罗什么？"钱刚冲着花旗的背影嘟囔了一句。

"对了，"殷愔转过身来，面对着钱刚：

"花旗没来之前，你要对我说什么？"

钱刚的脸颊立刻红得像法拉利赛车一样："没，没什么……

"真的？"

钱刚望了一眼花旗的背影，他咬住了嘴唇，停顿了片刻。

"是真的。"

三

"喂，哥啊！我今天加入了一支CS战队！"

"是吗？那你一定要好好努力啊！"

"当然。可是现在我们整个队伍只有3个人，你能不能…….?"

"小子，你又不是不知道，我早就不打比赛了！"

鱼叉的这个电话打搅了猫睡觉的兴致。猫站在窗边，望着对面的高楼，忽然觉得心里面有点空虚。旁边柜台上的那个MVP的奖杯虽然已经披上了层薄薄的灰衣，但为什么在强光的照射下，还是那么的耀眼？此时此刻猫又想起了那个人，若是没有她，也许猫今天依然坐在那张屏幕面前，和Marvel一起续写着他们的辉煌。

"哇！好饱好饱！"花旗喝完了最后一点面汤，懒洋洋地靠在了座椅上。"要说今天早上的那场比赛，我整个人硬是给震憾了！你们是没看到那小子在空中的爆头是多么的完美……"他一边说一边拿着筷子比

划。殷愔看了看表，说："时间不早了，我去买单。"钱刚扭头注视着离去的殷愔，完全不理会旁边花旗那"绘声绘色"的表演。

"喂！"花旗给了钱刚一拳，钱刚这才反应过来刚刚花旗一直在对自己说话。"你不要吵了，我现在很烦。"钱刚低下头，没有正视花旗。花旗无奈地说："你看你现在的样子！既然那么喜欢，为什么不向她表白？"

这句话正好说到钱刚的烦心之处，他终于叫了起来。

"要不是因为你，我刚才就已经向他表白了！都是你！都是你！"周围的人听到这么大的声音，都停下来望着钱刚。这里离学校很近，来这儿吃饭的大多是学生。

"看什么看！没见过这么帅的老大？"花旗笑着对那些望着他们的同学吼道，然后直盯着钱刚。钱刚下意识地扭过头来，殷愔已经站在自己的后面多时了。

"不好意思了阿刚，"花旗从容地从面馆里走出来："可别怪兄弟我没提醒你。"

"花旗？"有人在花旗的背后喊了一声。

"是毅弟啊！"花旗回过头来，兴奋地拍了拍这个昔日的同桌阿毅的肩膀，"我们有多少年没见了？竟然会在这里碰见你！"

站在阿毅旁边的一个大高个见两个人认识，低头附耳了阿毅几句后就径直走开了，花旗也没怎么在意。两个人一路走一路聊，谈得不亦乐乎。一块巨大的网吧招牌引起了阿毅的注意，花旗这才想起来自己的这位同桌现在可是CS界赫赫有名的人物，他就是取得去年全国CS总决赛第二名Fever战队的队长，外号"沙漠之狐"。眼下CS联赛开赛在即，花旗倒是有了和阿毅玩几局CS的兴趣，于是不管三七二十一，拽着阿毅走进了这家网吧。阿毅也很清楚花旗的实力，倒也没怎么反对。两个人笑着找了两台背对的机器坐下，阿毅提出就玩dust-2这个地型。

"听说'狙神'就在你们战队。"趁着开机的功夫，花旗说："哪天带我认识认识。"

"你也知道狙神？刚刚和我一起的那个大个子，他就是啊。"阿毅漫不经心地说。

"哦？"花旗努力地企图回忆起那个人的模样。阿毅接着说："他叫长浩，今天是去参加全国CS联盟举杯的全明星赛。我等下还要去给他打气，顺便去一躺选秀大会。Fever今年的目标是全国冠军！"

这一番话的气势深深震撼了花旗，花旗心想：好家伙！这么嚣张！我今天倒要领教一下所谓的"沙漠之狐"的实力！

"你为什么放弃CS？"钱刚一把拉住了转身离开的猫，急切地问。

"到底要我说多少遍？"猫用力地推开了钱刚，激动地说："你为什么要逼我！"

站在钱刚旁边的鱼叉发现气氛不对，急忙站在了二人中间，笑嘻嘻地说："哎呀……说得好好的吵什么？算了算了，大哥你忙你的去吧，我们再去问别人。"说完给钱刚使了个眼色，拽着钱刚走出了教室。

"你也是的，干嘛逼他呀。"鱼叉说："你去找花旗，我们几个再商量一下看怎么办。"

独自走在走廊上的钱刚还在想着猫刚才讲的那些话，究竟是什么原因让这个MVP放弃了CS？钱刚想破了脑袋还是没有找到一个合适的理由。背后的一声"四方脸"打断了他的思路，钱刚知道是花旗，正准备告诉他关于猫的事，意外地发现花旗的表情有点奇怪。

"你怎么搞成这样，是不是失恋了？"钱刚的口吻里夹杂着讽刺，想不到这个乐天派也会有愁眉的时候。

"殷愔跟我说她已经弄清楚了猫放弃CS的原因。"花旗一边说一边往前走："她说她会劝服猫的"。

"是吗？"钱刚心里暗暗地想：她为了战队真的付出了很多啊。

"现在不要管她。"花旗木然地说："我们去玩CS，玩dust-2，就玩10局。"

钱刚彻底地被花旗搞糊涂了。

"你应该是和钱刚他们一伙儿的吧。"猫冰冷的口气弄得殷愔有些难堪。殷愔觉得好像有什么东西卡住了她的喉咙，一时什么话也说不出口。"我不想再听到关于我为什么放弃CS的问题。"猫望着殷愔，说："你要是问这个，就请你现在离开。"

"你变了。"殷愔吐出了三个字，这三个字引起了猫的注意。"以前的猫，乐观，开朗，现在呢，冷得像块冰。"

"呵呵！"猫笑起来："你认识我吗？我跟你应该没关系吧！那就请你不要对我妄加评论！"

殷愔两眼盯着猫，过了好一会儿，她把头扭向一边，轻轻地说："看来洁笙真的应该离开你。"

"你说什么？！"猫感觉到自己的身体颤抖了一下，因为刚刚那个名字曾经无数次地出现在他的梦里。

"现在我只问你一句，"殷愔重新望着猫，"你到底知不知道洁笙当初为什么会离开你？"

当这个名字再次回响在猫的耳边时，积压在他心中的那份感情就再也不能被理智所控制。"好……既然你都知道了，我就告诉你。"猫的声音有些

颤抖，"就是因为CS，就是因为我沉迷它无法自拔，而没有在意那个在我身边一直陪伴着我的人……你知道吗，"猫稳定了一下情绪，"CS对我来说，是痛啊！你们都能体会得到吗？"

"这几年，你一直都这么想吗！"殷愔平静地问。

"没错！"猫坚决地说："所以我放弃了CS，我希望洁笙能够回来，我真的不想再推动什么了！"现在猫异常地激动，殷愔的话说到了他这三年都没有去想过的内心深处，解开了那个尘封的印迹。"好了，你走吧，我想一个人静一静。"猫边说边用手拭着自己的眼睛。刹那间，一滴泪水从他的脸上滑过，留下了一条长长痕迹。

"你知道洁笙的梦想是什么吗？"殷愔转过身来，双手撑着窗台。猫一怔，他从来没有想过这个问题。

"洁笙最大的梦想，就是看见你成为世界冠军。"猫几乎不相信自己的耳朵，吃惊地望着殷愔。殷愔接着说："洁笙离开你的真正原因，是怕打搅你，让你安心训练。我想那应该是在Marvel四年前出战世界总决赛的时候吧……"

"没错！我记得……对！是那个时候！"猫急急说。

"出乎她的意料，你竟然离开了Marvel，居然……放弃了CS……"殷愔回头望了一眼猫："你知道洁笙这几年有多痛心吗？"

"告诉我！"猫企图拉住已经离去的殷愔："洁笙现在在哪儿？我要

去找她！”

“不必了。”殷愔并没有回头，“她只让我告诉你，她希望你能重新找到自己的梦想。她相信总会有一天，你和她的梦想会实现的。”

猫放开了殷愔。他的目光依旧，但相比于这前，却多了一丝亮光。

四

“我说鳖老大，”花旗来到赖鳖的身边坐下，“你到底加不加入我们战队？”

“这个答案今天估计就会揭晓。”赖鳖神秘兮兮地看着门外，钱刚和鱼叉也停止了交谈。这时候，在众人的目光下，殷愔笑着走进了教室。

“阿刚，这是怎么回事啊？”花旗疑惑地问钱刚，钱刚也是一头雾水。“你们看谁来了！殷愔指着后门——猫大踏步地走了进来。

“冷血动物！”赖鳖笑着问：“你被驯服了？”

猫羞愧地低下了头，走到钱刚面前：“我想加入你们战队，不知道可不可以。”

“太帅了！”钱刚和花旗都不敢相信这是真的。

“好了，我答案也出来，我加入你们战队！”赖鳖一边说一边看着猫，这两个从前的战友现在又要一起出生入死，不能不令人感叹。

“那么我们战队今天正式成立！”花旗激动地说：”大家一起给这支战队起个名字，快想啊，快想啊。“

“我看，既然你们五个人都是CS界的高手，不如战队的名字就叫做FAS，也就是Five All Stars，你们看怎么样？”站在一旁的殷愔说。

“FAS, Five All Stars!实在是太好了！”花旗一边大声鼓掌，一边笑着问钱刚：“你认为呢，四方脸？”

“当然。”钱刚对殷愔笑了一笑，其他人也纷纷点头。战队就这样顺利建立起来了，倒是队长这个位置由谁来坐一时之间却没了主意，若按常理分析，让花旗做队长那是理所当然，但花旗却说自己作风太轻浮，不是当队长的料，最后在花旗的极力推荐与怂恿之下，钱刚被推上了队长这个位子，而殷愔也履行对钱刚的承诺，成为他们的经理人。

就这样，殷愔向学校提交的借用电脑室训练的申请批下来以后，FAS的队员除了完成白天的学业以外，平均每晚4个小时的高强度训练正式开始了。训练是艰苦的，而队长钱刚也感受到了队友的强大。以前自己和花旗搭挡，一杆AK一杆M4可以说是无人能阻，但如今FAS无论鱼叉还是赖鳖个个都拥有着极强的个人技术。鱼叉MP5的换位跳跃射击总能轻易击中自己的脑袋，而赖鳖对地图的理解能力让钱刚打心底敬佩这个昔日的MDP选手。猫的AWP准头经过长时期恢复以后，早已变得无坚不摧，更重要的是作为一名狙击手所应该具有的信心与气势，他都找到了过去MVP的那种感觉。殷愔的经理工作得到了FAS所有队员的认可，她所搜集的战术资料以及其它战队资料成为FAS队员的“必读刊物”。现在FAS的每个队员对于夺冠都有着莫大的信心，因为他们相信身边的队员，更相信自己的实力。在这群年轻人眼里，一个月的时间实在是太短暂了，转眼间，CS联赛即将拉开帷幕。大赛前夕，FAS全体出外散心。

“难得我们几个能出来玩一玩。”花旗索性躺在了草地了，明天就要比赛了，今天可得好好放松一下。

“对了，愔，明天我们的第一个对手是谁？”钱刚问道，“虽然比赛不是淘汰制，但总得拿一个开门红啊。”

“我们的第一个对手是SRAIN战队，很强哦，他们可是去年的B区第六名。”

“B区第六？有没有搞错，我们的目标可是全国冠军！”花旗扭过头来问殷愔，“经理小组，我只关心Fever和我们的比赛！”

“好，我看一看。”殷愔低头翻阅着赛程表，“在这里，FAS VS Fever，下个星期六！”

“什么！下个星期六！”花旗一跃而起，“你们一点都不紧张吗？还坐在这里聊天！”

“什么嘛！”殷愔笑着将赛程表放在了一边，“是你自己提议出来放松，现在好了，反倒成我们的不是了。”

“就是！”钱刚也笑了，“你不会现在想去训练吧？”

“肯定是了！四方脸快起来啊。”

“我怎么这么倒霉，有你这么个队友？”

五

6月6日，中心体育馆

隆重的开幕式上，近百支战队在此宣誓，CS联赛B区进拔赛正式拉开帷幕。CS联赛自创办以来，至今已成功举办了九届，被誉为是CS界盛会中的盛会。联赛中。全国所有CS战队首先分为六个赛区，以联赛积分制从6月的头一周开始比赛。7月中旬结束选拔赛，六个赛区将有12支战队获得全国决赛资格。作为全国六个赛区中综合实力最强的B区，去年它的第一名Fever战队在全国决赛中勇夺第二名，Fever的核心成员之一——狙神Magic长浩更是全国数一数二的狙击手，在国际CS界都有很高的名望。对于仅仅创立才一个月的FAS，它将面临的挑战实在是太多太多。

“战术我就不说了。”钱刚心平气和地说：“SRAIN虽然是去年的第六名。但实力相当强悍。”

“我们是今年全国冠军！”包括殷愔在内的五个人齐声高喊。

“非常好。”钱刚满意地点了点头。

FAS的五名队员穿过嘈杂的赛区，径直走进比赛场地。这里，SRAIN的队员已经准备就绪了。

“嗨！花旗！”众人朝观众席望去，原来是阿毅在喊，旁边还有一位Fever的队员小驰。

“你们没有比赛吗？你来干什么？”花旗对着阿毅高声喊：“你们



没有比赛吗？”

“我听说你组建了一支战队，所以前来给你打气啊！”阿毅笑着回答，顺便扫视了一眼FAS的所有队员：“果然没错，AK爆头王也在他的队中，那个小矮个应该就是什么‘轻功水上飘’了，杂牌军嘛，没什么了不起。”

“队长，你不觉得那两个人在哪儿见过？”小驰指着猫和赖鳖的背影问。

“那就仔细观察，”阿毅并没有在意：“看看那两个人有什么特别的地方。”

“喂，你在哪儿啊？”

“休息区，有事吗？”

“你听说了吗？猫和赖鳖今年复出了。”

“哪个猫？”

“就是Marvel的队长，那个MVP……喂！他妈的怎么挂了！”

这混球，不就是曾经输了么？有什么大不了的？赵黑一边想一边来到了休息区，队友涛郎已经在这里等候多时了。

“长浩怎么没跟一起来？”涛郎问。

“他说他在休息区。”赵黑四处张望了一下，“去找队长吧，与Fireman的比赛就要开始了。”

“嘿，队长来了，”涛郎边说边迎了上去，“队长，Fireman的比赛……”

阿毅并没有回答，他直接走到赵黑的面前询问长浩在哪里，赵黑留意到阿毅的神色与往常不太一样，就告诉他长浩还在休息区，阿毅头也不回他朝休息区走去，留下赵黑和涛郎两个人摸不着头脑。

“我和队长和刚刚去看了一场比赛。”

“什么比赛？”涛郎问小驰。

“是今年新加入的FAS的比赛。”

“这有什么，”赵黑一副无所谓的样子，“你们居然有时间去看这些东西！与Fireman的比赛马上就要开了软！他们可是去年的八强！”

“关键是比赛的结果……”小驰笑了一笑，“我记得SRAIN好像是去年的第六吧。”

赵黑和涛郎顿时傻了眼，一动不动地站在那里。

之后的一个星期里，作为一支成立仅有一个月的FAS，他们吸引了越来越多的人的注意。事实上，FAS一连击败了诸多强手，更不可思议地是每一场比赛都以一个近乎“悬殊”的比分收场，足以震撼了所有人的脆弱的神经。猫和赖鳖又为FAS增添了一丝神秘的色彩，人们不禁回忆了以前的那支传奇战队Marvel，拥有Marvel核心的FAS又会打造一个怎样的传奇？谁都无法预料。人们唯一能够预料的，就是今年Fever不太可能轻松地拿到B区第一。而FAS和Fever的比赛，也被誉为是B区的冠军争夺战，那么地令人期待。

“我没什么好讲的了。”钱刚说：“Fever很强，但我们更强，回去好好睡一觉，再去打明天的比赛。”

“加油！”FAS的队员高声喊，接着就互相告别了。连日的比赛使得FAS的队员都疲惫不堪，拖着困乏的身体离开了训练室。殷愔因为还有一些资料需要整理，决定晚些回去。“那我等你，花旗你一个人回去吧。”面对钱刚的关心，殷愔不好意思地点了点头。

“这个四方脸，真是有异性没人性！”花旗“恶狠狠”地朝训练室的方向瞪了一眼，自言自语地说。“真是无聊，还是早点回去睡觉吧。”夜里的学校静的出奇，花旗一边走一边吹着口哨解闷，不经意间他又想起了一个月前自己与了毅的那场单对单，猛地挥了挥手从记忆之中解脱出来，花旗心里还是有点不太放心，决定回去再练两盘。他刚回头没走两步，背后突然传来一阵歌声。

花旗转过身来，不远的双杠上坐着一个人，仔细一看，竟然是猫，手里还握着一个MP3。

“I'm back yo you like it, I'm back yo, You know it! Now 谁是真正的mvp? Oh oh will now here we go!”

猫察觉到有人来了，拿掉耳机，见是花旗，笑着说：“你也听过这首歌？虽然你唱得有点五音不全。”

“彼此彼此。”花旗撑着双杠的另一边坐了上来。“明天的比赛，你有几成把握去赢那狙神？”

“不知道啊。”猫抬起头来，他感觉满天的星星都张大了眼睛望着他。

花旗拍了一下猫的肩膀，“跟我一起唱，刚刚那首歌。”

猫感激地望着花旗，他真地放声唱了起来，“谢谢你，花旗，我一定能赢狙神，一定能。”

六

“现在距离比赛还有三十分钟，竟然会有这么多观众！”望着近乎满座的观众席，举着照相机的冰吃惊地说。“以地区选拔赛的规模来看，这应该是十分罕见的，是不是啊，铁男？”

“嗯，阿冰，由此可以看得出这场比赛的重要性了吧。”说话的铁男和阿冰都是国内顶级电脑杂志softpop的CS联赛特派记者。

“至于今天比赛的两支战队，你先仔细看看那面大旗。”铁男指了指观众席的左边。阿冰扭过头去，看到只有两个字——无敌。

“在过去的五年里面，Fever连续打进全国决赛，没有一次例外，这个就是他们被称为王者的由来。”铁男望着旁边目瞪口呆的阿冰，继续说：“传奇战队Marvel曾被誉为是Fever的劲敌，但Marvel早在三年前就已经解散了，所以Fever今年很有可能会继续卫冕B区冠军。”

“原来如此。”阿冰若有所思地点了点头。

“不仅如此，Fever今年夺冠依然有变数存在。”铁男意味深长地对阿冰说：“那就是以大比分战胜去年B区第二Yuruo的FAS。”他指了指观众席的另一边，从年龄上看那些观众应该都是些学生。“FAS，这支纯学生战队，有MVP，MDP，M4无冕之王，AK爆头王，以及轻功水上飘，5个人各个都拥有着超强的个人技术，也许他们真地能改写历史。”

“所以，这场比赛我们要好好地观察。”阿冰一边说一边按下了照相机的快门。Fever和FAS的队员随着了阵同山崩海啸的欢呼声入场了。

“看到没有，狙神就那个大高个！”

“是阿毅！是阿毅啊！”

“那两个就是双枪将，快看！快看啊！”

FAS和 F ever的队员礼貌性地互相握手。花旗和阿毅，握手时把手捏得很紧，两个人笑了一笑，互相拍了拍对方的肩膀。猫和长浩只是象征性地打了一下手，但这两个狙击手在比赛中的表现直接关系到两支战队的成败，这一点无论是猫还是长浩都很清楚。接着双方队员向场外观众鞠躬示意，场面又一次火爆起来。现场随机地图抽到了dust-2，于是裁判拿出一

元硬币，正面的国徽表示CT，背面的牡丹表示T，结果FAS先当CT。

双方队员进入比赛区后开始调试机器。钱刚本想再重复一遍，不要紧张，但其他几个人神态自若的表情令他打消了这个念头。他望了望观众席，只见殷愔笑着望着自己，这时大屏幕已经切换到HLTV观战服务器。主管的OP随即给出了“Restart 3 Times”的提示。

“Live！ Live！ Live！”场上一片喧哗。

比赛正式开始了！

七

购买时间内，钱刚示意除了拆弹器其余的什么都不要买。鱼叉一个人从B道摸进了T的基地，几枪就干掉了动作慢一点的涛郎。另一方面T集体RushA区，阿毅与长浩都被伏击在A区的钱刚爆头，但猫和赖鳖则被随后赶来的小驰和赵黑打死。钱刚配合从B区而来的花旗成功击死了小驰和赵黑。CT以2人的代价拿下了第一局。

第二局CT依旧采用第一局的战术。只不过鱼叉还没有走出B道就被一阵乱枪打死。进攻B区的小驰和赵黑在闪光弹的掩护下，与那里的赖鳖和花旗激烈交火，回接的钱刚和猫又与阿毅、长浩和涛郎混战在一起，最后CT将T全歼，但也只存活了花旗和钱刚。

第三局钱刚买了一把M4扔给猫，自己只配备了防弹衣和沙鹰，与已经配备M4的花旗冲击A门。鱼叉买了MP5后显得精神抖擞，直接冲出中门干掉了企图偷袭的赵黑和涛郎。A门这里，在花旗的HP仅存11点时钱刚终于击中了阿毅的脑门。在拿到阿毅的AK47后，AK爆头王神威大发，直接将随后回援的长浩爆头，猫和赖鳖又在B区成功击葬了安装C4的小驰。CT未损一人获胜。

三局下来CT虽连续获胜，但长浩却不为所动，购买AWP后用手势告诉队友采用“14战术”，自己一个人进攻A区。而钱刚和花旗还是和上局一样冲击A门。两声巨大的植响彻底震憾了FAS的所有人——花旗和钱刚几乎同时被AWP击中。现场的大屏幕跟随的是长浩的视角，当他开镜放倒钱刚后第二枪连镜都没开就打死了离他不到4米的花旗，观众席内一阵惊呼，殷愔吓得捂住了自己的嘴巴。钱刚和花旗的死打乱了CT的阵角，鱼叉偷袭阿毅未遂，被阿毅用AK爆子头，猫和赖鳖在T的密集的火力下也很快死去。这一局恰恰与上一局相反，T方未损一人，将优势重新掌握到自己手中。



“刚刚狙神救了Fever。”铁男对旁边的阿冰说。

“是不是因为Fever成功地拿下了这一局？”

“没错，你看好，现在FAS的购买力很低，他们一定会选择ECO，对于ECO的FAS，Fever应该可以很清松地击败他们。”铁男一边说一边盯着大屏幕，在他说话的时候，T方又拿下了一盘。和他预想的一样，CT为了换取购买力的充足选择了ECO，而处于ECO的FAS在Fever面前显得是那么不堪一击，很快，比分已经是3:2。

花旗擦了擦额角的汗水，购买了M4之后选择了从中门出击，而猫经过前面的ECO后终于有能力购买AWP，MVP在A区很快就上演了一幕IV2的精彩镜头，从容地击倒了Rush A区的阿毅和小驰。花旗在T的基地放倒涛郎后被赵黑打死，鱼叉很快打死了赵黑。此时T方只剩长浩一个人进攻B区，他先放倒举着盾牌的赖鳖，但面对前后夹击的钱刚和鱼叉还是无奈地倒下。CT下一局，将比分改写为4:2。

这一局下来FAS重振士气，Fever有“狙神”，我们也有MVP啊！再加上FAS其余队员不俗的实力，FAS再胜两局。但“沙漠之狐”阿毅的爆发着实让FAS每个队员出了一身冷汗，在连续ECO的情况下，阿毅仅仅用沙鹰掀翻了FAS几乎每个队员的天灵盖，随后长浩再次发威，在最后时刻把总分扳为6:6，双方回到了同一起跑线上。

“你觉得哪个会赢？”

“当然是FAS，那5个人都厉害得不得了。”

“你胡说什么！一定是Fever赢！FAS有谁打得过狙神和沙漠之狐？你也不看看。”

面对周围观众七嘴八舌的议论，阿冰正要开口问铁男，可铁男只回了一句：“在比赛还没有结束之前什么事都有可能发生。”便没有再开口。这边，比赛的下半场已经开始了。

“大家加油！已经走到这一步了，一定要赢，”钱刚对周围的队友喊道。

“没错，现在比赛才真正开始！”花旗大声回应了一句。

互换角色后FAS充当T。第一局钱刚示意用23战术，自己掩护协带C4的猫摸进B区，而花旗、鱼叉和赖鳖进攻A区负责吸引CT火力。在A区T和CT展开了激烈的枪战，最终阿毅连续将T方3人全部爆头，CT也阵亡了小驰。随后CT分三路进攻B区，打死了正在埋C4的钱刚和猫。CT损失一人拿下了手枪局。

第二局T方5人购买USP后进入ECO，集体RUSHA区，阿毅用MP5以迅雷不及掩耳之势从边路杀出，T方有3人直接被阿毅爆头，钱刚和赖鳖与从后面包抄过来的4名CT奋战了十几秒，无奈寡不敌众，全部被杀。

下半场开局CT连下两城，第三局猫在购买带头盔防弹衣后仍然无力配备AWP。钱刚心里一怔，在这个时候若猫还不能发挥FAS就会陷入绝对的被动。他让鱼叉和赖鳖掩护猫去B区安装C4，自己和花旗进攻A区。

“AK爆头王绝对不能让别人看贬了！”钱刚心里暗暗地想，与花旗一个换位跳跃来到了A大道。这边猫几

个已经摸进了昏暗的B道，接踵而来的两声巨大的AWP枪响以及屏幕右上角出现的两行字，让猫紧握住鼠标的右手不自觉地抖了一下——长浩再次同一时间内放倒了钱刚与花旗，只不过这次他是CT。“双枪将”在同一场比赛里被别人用AWP打死两次，对于这两个人，也对于FAS带来的打击是巨大的。而Fever的另一位强手阿毅用自己的行为证明了他无愧于“沙漠之狐”这个称号：一杆AUG，在不到5秒的时间内掀翻了余下3个T的脑袋。

花旗望了望钱刚，后者没有表情地盯着屏幕。“怎么办？我们又没钱了！”鱼叉焦急地问。坐在旁边的猫一声不吭地买下了AWP，从容不迫地冲了出去……

“作为一名狙击手，长浩的狙神称号当之无愧。”铁男一边说一边在本子上写着什么，旁边的阿冰则在不停地给Fever的队员照相。“不过，Fever可能马上就会陷入一个深渊。”这一句话引起了阿冰的兴趣，铁男笑着说：“你就准备给一个人照相吧！”

五声巨大的枪响不仅打醒了Fever的5名队员，也让场外的观众情绪达到之前从未有过的火爆。猫一个人用AWP将所有CT全部放倒，Fever现在才反应过来他们忽略了这个昔日的MVP。经过此役，FAS士气大振，也将自己从ECO的困境之中解脱出来。在场外的殷惜激动地大声欢呼，FAS队员的脸上也露出了难得一见的笑容。

“无论如何，我都不会再放弃我的梦想了！”猫坚定地说：“就算只剩下我一个人，我也不会放弃！”

“好！”钱刚大声说：“现在是生死存亡的关头，大家不要输给了自己！”FAS队员的呐喊声也惊动了这边的Fever，赵黑和涛郎都望着小驰，而小驰知道此刻只有长浩和阿毅才能振奋Fever的士气，可是长浩已经无力购买了AWP。第五局CT采用14阵型主动进攻，阿毅一个人端着M4直取A门，结果被钱刚和拥有M4的花旗同时击中脑袋。阿毅的死使得CT的士气大减，鱼叉中门偷袭得手干掉赵黑和涛郎。B区这边，当小驰看到5枚手雷朝自己和长浩扔来时，坐在屏幕前的他痛苦地闭上了眼睛，FAS扳回了一分。

第六局，长浩仍然无力购买AWP。这一局几乎成了上一局的翻版，唯一不同的恐怕就是小驰死在了猫的AWP枪口下。FAS在极为不利的情况下将比分追平，这种精神感动了所有的观众。场外的加油声此起彼伏，他们希望FAS可以改写历史，把Fever的王朝推翻。

“Fever只是两个人的战队吗？”阿毅对着小驰他们吼道，“小驰，你可是从美国回来的职业选手！赵黑，你以前不是Karon的队长吗？你还记不记得你当初的战绩！还有你，涛郎，状元秀可不是白拿的！你们都知道吗！”

钱刚和花旗两个人从中门选择突袭，却惊奇地发现所有的CT竟然崩溃不动地站在原地。花旗偷偷瞅了一眼Fever那边，钱刚提醒花旗这个时候不要去管别人，花旗点了点头，两个人于是对着所有的CT就是一阵扫射……

“轰！”观众席立刻爆发出一阵大笑——Fever的队员竟然连枪都没有买就给打死了。中央机器那里的几位裁判也纷纷交头接耳。有的在检查网络连接是否出现了问题。FAS这边，花旗和鱼叉笑出了声，第一次见到居然还有这样打比赛的，而且对方还是Fever。

“除了长浩和阿毅，Fever其他三名队员在这场比赛中一直处于一种很不正常的状态。”观众席上的铁男若有所思地说：“他们的表情告诉我，他们总是无法集中精神。但现在他们的表情改变了！”铁男猛地拍了拍手：“开始百分百专注在比赛之中！这个时候往往会有奇迹发生！”

“奇迹？”旁边的阿冰放下了照相机，不敢相信地盯着大屏幕。

第八局一开始，处于劣势的CT主动进攻，赵黑和涛郎在B道内击中门成功地偷袭了定狙的猫，这一局只用了9秒，的的确确是9秒，CT全歼了T，将总比分扳平。

FAS丢掉了最不该丢的一分，为了最后的决胜局，FAS不得不进入ECO，很快Fever又赢一盘，将下半场的比分反超为5:4。

钱刚很明白现在FAS所处的逆境，总分上Fever已经赢了11局，倘若这一局再输的话FAS想翻身都难了。这一局决定着这场比赛的胜败。第十局开始后，钱刚和花旗选择直接冲击中门，与埋伏在那里的阿毅激烈地交火。阿毅将钱刚爆头后自己也死在了花旗的枪下，花旗上前拾起了阿毅的那把M4，来到了CT的主基地。“就让你们见识一下M4无冕之王的实力！”花旗一个漂亮的走位击到了面前的赵黑，与前来接应的鱼叉一起进攻A区，但定狙的长浩从容地用两发子弹将他们放倒。另一方面，埋伏在B道的小驰和涛郎趁赖鳖安装C4时一齐杀出。MDP决非徒有虚名，巧妙地利用B区的各种障碍物，在自己HP还剩57点时击毙了涛郎。小驰在被击倒的一瞬间扔出了手雷，打在墙壁上后在半空中爆炸，赖鳖当即被炸死。

“手雷爆头！”观众席上，不少人失声惊呼。

比赛至此出现了戏剧化的一面：四年前的MVP，神话般的狙神，这两个狙击手究竟哪个会更厉害直接决定了这场比赛的结果。原本沸腾的观众席一下子安静下来。所有的眼光都集中在大屏幕上。

猫这个时候正在A门处Camper，他知道应该去怎样完成自己的使命，宿命的对决就在A大道的两端，几乎同时现身的猫和长浩在跳跃的同时按下了鼠标的左键，巨大的枪响也牵动了场上所有人的心。两人都没有击中对方，就在猫落地上子弹的那一刹那，脑海里忽然回响起了许多人的话语：

“浩笙等最大的梦想，就是看见你成为世界冠军。”

“来，come on，跟我一起唱。”

还有以前浩经常对自己说的一句话：“只要有梦想，就有要害怕任何困难。”

猫没有再犹豫，子弹上好的瞬间对着A区的一个箱子按下了鼠标左键，一声枪响过后，屏幕的右上角显示出一行字：长浩被击中了。

八

二个月后，机场。

“你们快看，全国决赛的分组名单已经出来了。”殷惜一边嚷嚷，一边挥舞着手里的那本softpop杂志。

“拜托，”靠在椅子上的花旗睁开双眼，“这些东西你还是和四方脸去那边慢慢看，就让我休息一下，行不?”

钱刚笑着望了花旗一眼，又看了看旁边对着玻璃发呆的猫，叹了口气：“假如那场与Fever 的加时赛里再拼一点，现在也就不是B区第二了。”

“那有什么？”花旗站了起来：“反正猫赢了狙神，这不就行了，”钱刚和殷惜点了点头。这时候鱼叉和赖鳖走了过来，提醒飞机就要起飞了。

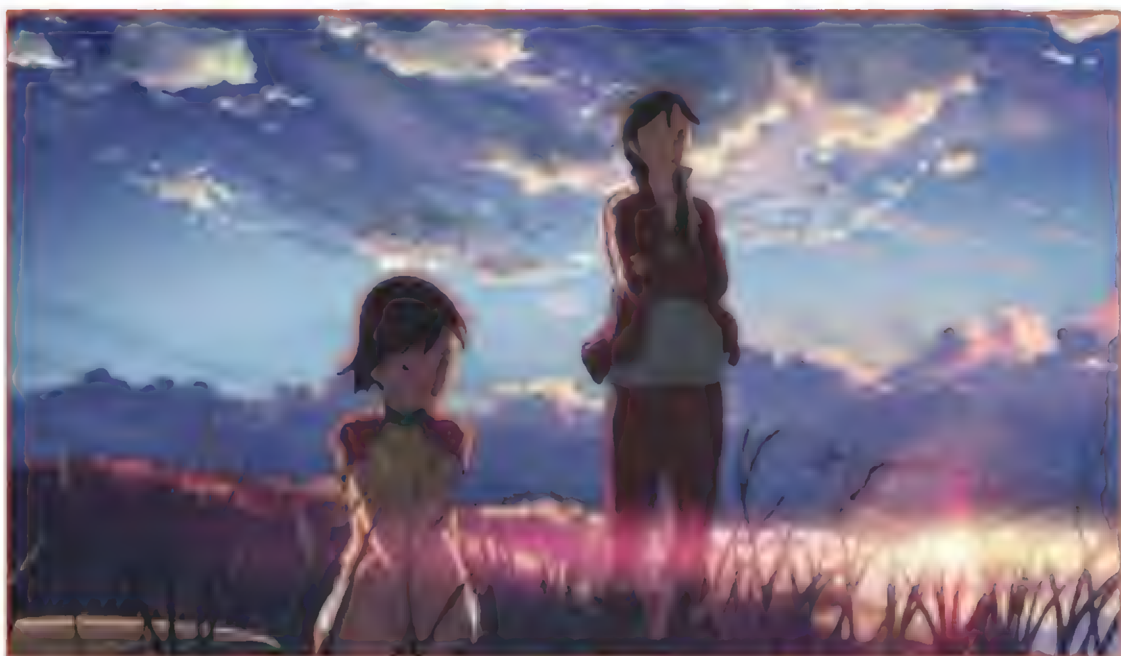
“好！后面的路还很长，今后我们六个，哦，不，”钱刚拍了拍殷惜的肩膀，所有人都笑了，殷惜不好意思地低下了头。

“总之，我们六个人无论历经什么困难，都要为了我们的梦想去努力！”钱刚边说边伸出了右手，在一片“加油”声中，六只手紧紧地握在了一起，再也没有分开。（全文完）

小编有话说

暑假快结束了吧……

■小白



今年夏天真够热的，云彩都比以往少了些，热辣辣的太阳就像挂在天上的大法师，不停地释放全屏魔法。几个小编就像哥布林，弯着腰，从一个角落迅速躲进另一个，恨不得钻进每一片阴影中。“我要溶化了，然后就变成史莱姆啦……”小明看着自己的影子，似乎它周围也在冒着热气，轮廓更是渐渐变得模糊。

“咱们的读者中，很多人都在放暑假呢，真让我羡慕啊！”领主把饮料瓶挡在额头上，让阳光通过它照在自己脸上。他回忆着过往年华，可能也想起了一些酸涩的故事。“等读者拿到咱们这期时，他们的暑假也要结束了，时间过得还真快呢……”领主惆怅地向我这边看来，接着又不慌不忙地说：“小白，你的冰棍儿已经融化了，不粘手吗，什么？你还打算吃它？”为了哪怕能降低0.01℃的体温，我顾不上他惊讶的表情，把几乎已变成“浆糊状”的冰棍儿喝了下去……

是的，这就是在炎热7月某天的下午2点，几个小编到楼下小卖部买冷饮的过程，而类似这样的情形几乎每天都会发生。天气虽然很热，但我们非常高兴有读者能生活在不太炎热的地方，而且正在享受暑假呢。但有些伤感的是，当你阅读这些我用“粘粘双手”敲出的文字时，暑假也接近了尾声。

还记得你一开始放暑假时定下的计划么，到现在是否还有几样没实现？就像小白上学时，每当要开学的前几天总能发现“尽快完成假期作业”一项从没完成一样，我相信世上一定有许多还在上学的朋友，正在经历着与我当时极为相似的感觉。但乐观的一面是，现在你们还有时间，不管没有完成的是作业也好，或者是其他重要的什么，在剩下的这些天里，振作起来一鼓作气完成它们吧！尤其是马上就要离开家人和朋友，去一个陌生的城市上大学的读者们，一定要多装些现在的记忆，多看一看他们的笑容，因为我确信，不久之后……你一定会非常想念他们。

《看帅哥》









粥粥的IT与游戏（20）

快评7月中旬刊



这期看到了《细胞分裂——断罪》流程攻略，虽然我已经稀里糊涂通了一遍，但拿到攻略后发现很多地方错过了，而且这个游戏完全值得再通一次。攻略的其他两个也不错，还有个解密游戏，回头试试。另外，这期封面挺有感觉的，我很喜欢。（**北京 山茶**）

50页，Psychoo写的那篇《就让你去“飞”》挺不错的，把一个游戏发布会写得如此生动有趣，真是功力深厚呀！很喜欢他对女歌迷的那段描写，惟妙惟肖地把她们那种从骨子里散发出来的“热情”带给了我。至少当时她们一定不会后悔，也不会想太多，那就是所谓的幸福吧……（**网友 HeavyD**）

又见“鬼畜眼睛”，这期写的“剑网叁”挺有真情实感么！文中除了对该游戏的讨论外，还有对网游本质的分析。我很赞同作者的观点，希望下期能多一些“喷网游”的内容，这期的看起来太温和了。（**网友 [illegible]喵**）

这期的专题很好。我想和上期的专题一样，真正有兴趣读完它们的，只有我们这些老玩家了吧。“在线争锋”里的那篇介绍2009～2010年欧美网游的挺让人长见识，我最期待《神秘世界》了。（**湖北 蒋涛**）

小白：2010年8月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板



小白：首先恭喜大学新生们，几天之后你们就要军训，顶着太阳暴晒、正步走、喊口号，服从教官的安排……还记得小白大学军训那会儿，所在班级还得了个队列一等奖，那是大家共同努力的结果！当然喽，你也应该可以想到，军训虽然很累，但也能帮助新同学们建立友谊，初步了解彼此。作为大学生活中的头一次集体活动，各位要好好表现呀！

我是一名军校学生，这里很难上网，所以看到那么多好玩的网游，我只有叹气的份。我很喜欢看“大软”的游戏战略。我记得以前“大软”会把近期要出的游戏，花点篇幅列一下，为什么现在没有了呢？我觉得有一个那样的表挺好的。最后，真心希望我们的“大软”越办越好！（湖北 李晓）



小白：首先感谢你的建议，我觉得那样也挺好的，不知道其他读者怎么认为呢？然后再说说军校生活吧，在我的印象中，军校是锻炼男子汉的地方。比如我的一位朋友，原来他又瘦又胆小，但从军校回来后，整个人的精神面貌全都变了，不仅身体变强壮了，言谈举止也更稳重了，所以希望你也加油呀！网游么，少玩点也不是坏事，更何况更好玩的网游以后还会有的。

话说进入大学以来，我已经买了十本“大软”了。迫于攒钱和专业课的压力，我只能与中旬刊亲密接触，所以常常产生一种掉队的失落感，但这并不影响我在上市日去店里站着白看书。个人期待的虚拟游戏英雄终于登场了！Oh my Jill Valentine！我一向对制服没有抵抗力……看完她的结果就是，我的书橱上又多了个“手办”。另外我也有个爱好，就是收集魔兽同人小说，至今已有三本剪贴册了。看到优秀作品源源不断地涌现出来，身为一名骨灰级玩家不免感动得流口水。另外，上次有幸到北大参加一个活动，途中产生了参拜“大软神社”的冲动，奈何一路遇到的同学竟无一人知道恩济大厦，望小白给个合适的参照物，比如某女子大学……（陕西 盛浩）

小白：女子大学什么的，我们这里根本没有呀！希望未来有一个吧，毕竟不是什么坏事……来过这里的读者一定已经知道，编辑部藏得比较隐蔽，不太好找，如果说个参照物的话，可以在“定慧寺西”站下车，然后右转直走，大约5分钟后左转，可以看到办公楼的后门，接着右转走进去，几步可抵达一个小电梯，钻进去后升到5楼，门开后就能发现我们了……

答问题，赢奖品！

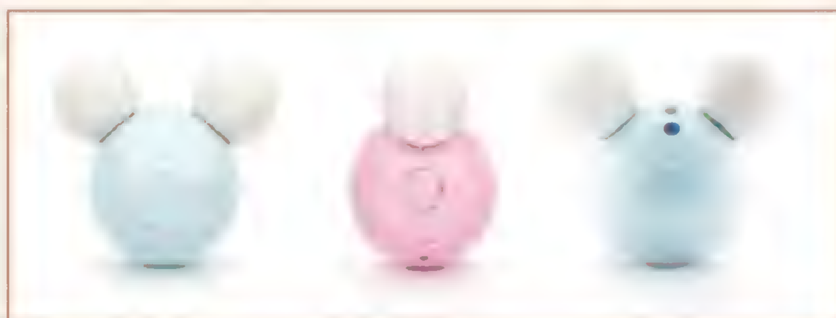


来福利啦！回答下列《绿色征途》问题，就有机会活得征途短袖T恤（共50件）、Irivor MP3（共4个）。答案请E-mail至Nova@popsoft.com.cn,或寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“读编《征途》活动”收，邮编100142，活动截止日期为2010年9月10日。另外，不要忘记留下联系方式哦！









1、《绿色征途》资料片什么时候开放的？
　A 7月31日　　B 8月1日
2、《绿色征途》资料片叫什么名字？
　A 骑乐无穷　　B 出骑制胜
3、这部资料片是《绿色征途》推出的第几部资料片？
　A 第一部资料片　　B 第二部资料片
4、《绿色征途》材料、装备通过何种方式获得？
　A 打怪、掉宝副本、打Boss等方式从游戏内产出
　B 使用点数购买
5、《绿色征途》资料片中如何获得新战骑？
　A 通过抓捕的方式　B 使用点数购买
6、《绿色征途》资料片中的新战骑需要喂养吗？
　A 需要　B 不需要
7、《绿色征途》新区在几点开放？
　A 14:00　B 17:00
8、《绿色征途》中的全智能内挂是免费使用吗？
　A 是的，全免费。　B 不是，收费。
9、《绿色征途》中的银卡可以交易吗？
　A 可以　B 不可以
10、《绿色征途》新资料片中的“符文”组合有多少种方式？
　A 10种　B 数百种

编辑部的故事



记一次奇妙的地底旅行（完结篇）

■地鼠小白

上次说到编辑部全员去“大溶洞”戏耍，经过地底一层的探索后，我们在导游姐姐的“连哄带骗”下直奔地下二层。一路上几个小编窃窃私语，讨论我们到底处于地球的哪个位置。“这里如果有网，真是个不错的地穴！交通便利，配套设施也齐全，过几年洞价一定会飞涨呦！”领主将溶洞与他住过的地穴进行了全方位比较，给出了十分专业的结论。

“算了吧，只有你才会对地穴有这种特殊的爱好，我们都快走到地球中心了，怎么还不见传说中的地下河呀？”小明说。

“我不想乘船渡河，那让我想起了希腊神话中的冥河，这里不会也有个什么‘卡伦’，如果不给指引的贿赂就给扔进河水里吧。”我有些担忧地看着领主和小明。“放心，不会扔你的，那会脏了水呀！”他们坏笑道。

“你们几个，快走，注意脚下，小心碰头！”导游姐姐受不了我们的无厘头，像牧羊犬驱赶羊群一样，尽可能地哄着我们按预先计算好的路线行进。大约又走了半个小时，在绕过不知多少个弯曲的通道后，小明先开口了：“究竟还要走多久呀，按照现在的情况，再过15分钟，你们就能看见我身上长出蘑菇了！”“就在不远了，地下河一定就在前面，我刚才明明听见了潺潺的流水声。”领主说。小白：“不，刚才那是小明在饮水。”小明：“……”

挣扎地又走了一段，我们来到了个十分宽阔的洞穴，里面挂满了电灯，照得周围明亮许多。放眼望去，周围尽是各种形态的小编、美编，疲倦地坐在石凳上。“这里可以随便拍照。”导游提示。“哪里还有力气拍照片！？快点带我们出洞穴吧！”某小编虽然叫苦，但还是掏出相机，对着疲倦的各位按下了快门。

休息了一会儿后，导游高兴地说：“出发！下面就是地下河了。”我不知导游为何提到地下河时有些高兴，不过她那种诡异的语气让我觉得很不舒服。配上周围漆黑的墙壁，幽暗的灯光，如果我周围没有其他小编，此时一定会夹着尾巴逃走。领主看出我的不安，走上前对我说：“一会儿到了河边，咱们几个别分开，乘同一条船，万一路上有个什么意外，大家也有个照应。”我答道：“照应！没错，那正是我想找你们说的，一会儿千万别分开。”知道有同伴存在，几个小编好像吃了“能量块”，即使在黑暗里，眼中也闪着希望的光芒。

一路没有摔倒，平安走到河边，在昏黄的光线中，我们看到了撑船的师傅。由于洞穴内阴冷潮湿，他披着厚重的军大衣，也许因为工作劳累，他的眼中没有什么光亮，有些消瘦的身子更说明这河里一定没有鱼，洞中吃不到什么好东西。导游走上前去，和他低声交谈了几句，那位师傅频频点头，说明他已很熟悉这套流程。导游满意地走了回来，对我们说：“各位，请上船吧，船票每人X元。”“又不是‘2012’，买什么船票呀！？”领主表示不能理解，他继续问道：“如果不坐船呢，怎么可以出洞？”导游自信地告诉他：“你可以选择原路返回。”

无奈之下，所有人都买了船票，先后上了渡船。船很小，每次只能载几个人，轮到我们几个小编的时候，已是最后一批了。我们自信地跳上了船，撑船师傅惊呼：“好家伙！我撑船这么多年，还从没遇过今天的挑战！”由于我们的体重较大，船吃水很深，甚至险些没过船身，酿成“泰坦尼克”那样的惨剧。撑船师傅在惊呼后马上调整好状态，双脚站在船沿，手扶着上方用来导航的铁丝，缓缓地拉着这艘小船前进。

“不许碰水！”师傅严厉地向正想伸手戏水的小明吼去。“为什么不能碰水？”小明好奇地问。“因为这些水是用来喝的，你们来的路上一定见过一个泉水，导游也一定让你们尝过了，现在这些水会流向刚才那个地方，如果被你们洗手弄脏了，别人还怎么喝？”师傅表情坚毅地回答。“能管得过来么？尤其也没有个告示牌提醒，难免有人会犯错吧？”我们继续问道。“当然，那是难免的了，洗洗手什么的还好些，就怕有人向水中倒入不明液体，那是非常危险的。”师傅摊摊手，无奈地回答。到这时候，我们脑中闪过同一种感受：“还好我刚才没有喝那个水呀……”



水中落入的矿泉水瓶已被我们拾了出来，后来还照了一张照片纪念它

船行没多一会儿，前方飘来一个空的矿泉水瓶，师傅指瓶咒骂：“这又是哪个没公德心的！”小明坏笑道：“师傅，这一定是那个叫‘冰河’的人扔的，一会儿上岸后我给您指出来，您一船桨结果了那妖孽。”

在与撑船师傅相处的这段时间，确实是非常愉快的，但只可惜地下河实在太短，没几分钟就到了头，我们只能恋恋不舍地下了船，深情地跟师傅挥手告别：“师傅，您保重！下次我们来这还找你帮忙。”“好小伙！你们也保重，但是下次来的时候，如果你们还是凑一起，还是换个——师傅——吧——”撑船师傅向我们挥手告别，声音渐渐远去。



溶洞出口的大门，能想象出我们从中钻出时的狼狈样么？

从地下河上岸，也到了旅程的重点。我们看到了一堆石头，上面缠满了灯泡。导游告诉我们，绕过这个石头你们就可以出去了，不过在走之前，游客最好拜一拜它，这个石头比较特别，如果给它点钱，令它开心了，它就能保佑你们的平安幸福，而且据说当年挖掘整个隧道的村支书，当见到这个石头时整个人都震惊了，连忙对它进行跪拜，可见它是有一定能耐的。

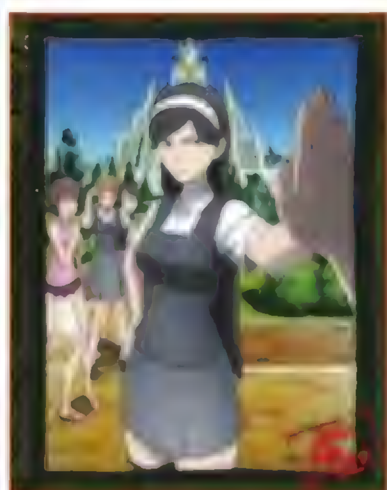
导游的这套说词显然不能蛊惑我们，与其相信石头，还不如相信公交上的刷卡机、银行里的拿号机、快餐店里的冰激凌机……所以小编们勇敢地绕过石头，爬过最后几阶石台，打开了出口的大门。当门开启的刹那，我们是多么感激上天赐给人类的光明、温暖，也着实庆幸有机会和所有同伴到此一游，愿神明保佑我们在下次出游时，仍能拥有此刻深怀感恩的心，并有力量完成未来的所有挑战。P

大众影音之欢乐篇



变态研讨会
変ゼミ

本片原作是TAGRO在讲谈社《Morning 2》上连载中的漫画，以将变态心理作为科学研究对象的“变态研讨会”为舞台，讲述在数名大学生之间所发生的“不寻常”的新感觉校园故事。动画版由曾制作《出包王女》、《我的狐仙女友》等作的XEBEC担任，监督和角色设定分别是上坪亮树和近冈直。声优方面，饰演故事中少有的正常人兼女主角松隆奈奈子的是花泽香菜；持有众多变态志向的研讨会前辈武藏小麦由石田彰担任；梦想成为漫画家的田口则由白石稔担任，此外还有高口幸子、河原木志穗等人参与。



世纪末超自然学院
世紀末オカルト学院

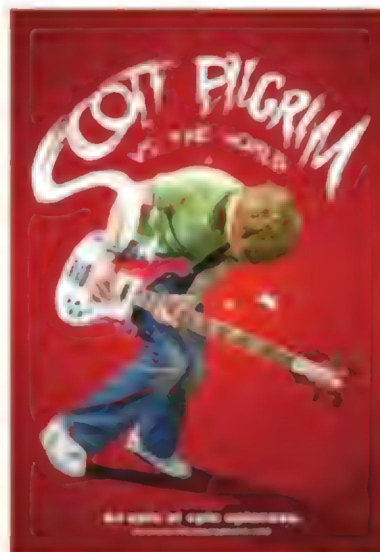
故事发生在座落在长野县的私立学院，讲述了主人公神代玛雅和从2012年穿越来的内田文明相遇之后的故事。作品中将会出现各种不可思议怪奇现象，神秘的UMA、被隐藏的超古代文明、日本的金字塔皆神山传说、地面上的神秘圆形轨迹、弯匙少女、暗中活跃的秘密社团以及诺斯特拉达穆斯预言之匙等等，种种谜题一一在剧中解开。虽然看似都是些神秘离奇的事件，其实是部很轻松的片子。



二流警探
The Other Guys ?

本片主角是纽约警局一对角色性格迥异的二流警探，威尔·法瑞尔饰演的艾伦身为警探却想窝在办公室，一身眼镜加西装透着古板，甚至出勤都只敢佩戴一把木头手枪；马克·沃尔伯格饰演的特瑞则一身干练夹克，脾气火爆，绝不吝惜扣动扳机的机会。一次偶然机会，俩人有幸代替前辈出更，两人自然不会放过这个出头的机会……除了道恩·强森和塞缪尔·杰克逊的客串助阵之外，英国著名喜剧演员史蒂夫·库根在本片出演大反派。

歪小子斯科特
Scott Pilgrim vs. the World

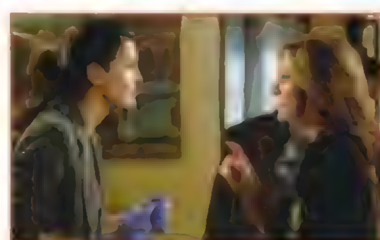


本片由《僵尸肖恩》导演埃德加·赖特执导，《超级坏》主演迈克尔·塞拉、因《在云端》而大红的安娜·肯德里克、玛丽·伊丽莎白·文斯蒂德等主演。影片根据六卷同名绘本小说改编，讲述在乐队当贝司手的男青年，为赢取梦中情人的芳心，与七个“邪恶前男友”斗争的故事。这些前男友分别是：有随时召唤邪恶时髦女孩能力的男子、职业滑板手出身的电影明星、拥有超自然能力的素食主义摇滚乐手、半个忍者、一对机器人专家日本双胞胎和“邪恶前男友联盟”首领。



多余的人
The Extra Man

本片由莎里·斯宾厄·伯曼与罗伯特·帕西尼执导，凯文·克莱恩、保罗·达诺以及“阿汤嫂”凯 蒂·霍尔姆斯主演。本片根据乔纳森·埃姆森的小说改编，一群怪人怪事，看似荒诞不经却还透着点温馨和浪漫。傻呆呆的英语老师路易斯，因为穿着女人内衣被学校赶了出去，促使路易斯来到纽约来寻找他的作家梦。在这里，他遇到了比他还不着调的老花花公子亨利——一个靠给富婆当陪护谋生的家伙。在二人的交往中，一种古怪的师徒关系也渐渐形成了。



妙女神探
Rizzoli & Isles

本剧根据《纽约时报》畅销书排行榜上榜作者的系列悬疑侦探小说改编，讲述波士顿女侦探和法医合作侦破连环谋杀案的故事。本剧继承了TNT擅长强势女性形象的这一传统，剧中女侦探是一位意志十分坚强的女性，在男性为主的警察世界里从来就不服输。于是搭档的法医性格相对内向，她喜欢和尸体打交道，爱情生活却一塌糊涂。一个细心又有高超侦破技巧的侦探，一个揭开谋杀背后的科学之谜找出线索关联的法医，成为破案绝佳组合。



Streets Of Gold
3OH!3

3OH!3是来自美国佛罗里达州双人电子组合，命名源于区号303。本张专辑是他们的第三张专辑，共16首曲目。整张专辑依旧是他们擅长和喜爱的搞怪活泼电子风格。主打歌My First Kiss，邀请了美国新生女歌手Kesha一起演绎，已经登上了Billboard的榜单。

大众影音之温情篇



滑头鬼之孙
ぬらりひょんの孫

本片来自椎桥宽在《周刊少年JUMP》上连载的同名漫画，漫画截至现今已经发行了超过360万册。负责制作这部动画的是STUDIO DEEN，福山润、平野绫等担任声优。主人公奴良陆生看似是一个居住在浮世绘街的普通中学生，但他实际上是站在妖怪顶点号令魑魅魍魉的妖怪头领“滑头鬼”的孙子，也是三代目头领的接班人。母亲和祖母都是人类，所以陆生只有四分之一的妖怪血统，只能在夜晚发挥妖怪的力量，而且他在恢复成人类的时候会失去变成妖怪时的记忆。妖怪们对陆生的不信任，把居住在浮世街的人们卷入混乱，故事开场了。



宠物小精灵钻石珍珠：幻影之霸者索洛亚克

本片是拥有预售券销售数吉尼斯世界纪录的“宠物小精灵”最新作。宠物小精灵世界杯即将召开，为了观战，小智皮卡丘一行人向着举办地王冠市前行。旅途中，他们遇到了宠物精灵索罗亚，并结伴一起上路。同时，被称为索罗亚克的小精灵正在破坏王冠城的街市，索罗亚克是之前从未出现过的宠物小精灵，能自由操纵索罗亚和幻影。王冠城到底发生了什么？小智和皮卡丘能否拯救这座城市以及陷入危机的宠物小精灵呢？



舞出我人生3D
Step Up 3D

本片为歌舞青春片《舞出我人生》续集，由《暮色》系列的制片公司顶峰娱乐与试金石公司出品。电影依然讲述发生在纽约地下街舞圈的故事。一群年轻人组成团队，为了高额奖金和世界上最好的街舞舞者一绝高下，而这次比赛也将永远改变他们的生活。《舞出我人生》系列第一部上映时取得了非常好的票房成绩，也捧红了小帅哥查宁·塔图姆?，但第二集口碑票房都不尽如人意。第三集仍然包含了男女主角的浪漫戏码、劲爆的街头文化和毫不间断的歌舞场面，同时加上时髦的3D效果，不知能否翻身。

美食、祈祷和恋爱
Eat Pray Love

影片根据同名小说改编，由美剧《整容室》导演瑞恩·墨菲执导。故事女



主人公在小时候曾以为自己长大后会成为一个儿女成群的妈妈。但在结婚后她才发现自己既不想要小孩，也不想要丈夫。为了追寻女人人生的价值，她到意大利品尝美食，去印度与瑜伽士接触，在巴厘岛寻求身心平衡。在这一整年的追寻快乐与虔诚的平衡中，她终于发现：拯救我的人，并非王子，而是自己。



播种爱情
The Switch

这部爱情喜剧片由詹妮弗·安妮斯顿、杰森·贝特曼主演。詹妮弗·安妮斯顿在片中扮演一个40岁的未婚女性，为了要个孩子，她选择了人工受精。但她没想到的是，她最好的朋友秘密地用自己的精子顶替了陌生人捐献的精子。导演这部影片的是威尔·斯派克和乔什·戈登，他们此前还联合执导过运动题材的喜剧《荣誉之刃》。



无路可退
Rubicon

本剧由因原创剧集《广告狂人》和《绝命毒师》广受赞誉的AMC出品，以政治为主题，再加上特工、情报、阴谋等元素，讲述一个不可思议的关于信任以及欲望催生权力的故事。每个人可能都会说政府和大企业之间的关系不一般，但是事实上是如何却没有人能说清。《太平洋战争》男星詹姆斯·戴尔在本剧中饰演纽约市一家政府情报机构的情报分析师，他无意中发现了一个和政府相关的天大秘密，但是却没有人相信他的话……



My Room in the Trees
The Innocence Mission

The Innocence Mission是来自美国的独立民谣乐队，1989年发行了首张同名专辑。乐团的核心的创作组合是Karen Peris与Don Peris——一对相识于天主教高中唱诗班的夫妻。《My Room In Trees》是乐队的第八张录音室专辑，共有13首清澈纯真、朴实无华的歌曲，在热至焦躁的夏季，带来些许平静与安逸。

大众影音之战斗篇



学园默示录
High School of the Dead

原作最早于2006年9月在月刊《Dragon Age》上连载，由佐藤大辅原作、佐藤昭二作画，故事可以说是校园里的“生化危机”，集合了卖肉、血浆、中二等元素。人类被谜样病毒攻击，受到病毒感染的人类会变成僵尸，并且攻击一切活动的物体，甚至死亡多年的尸体也会受到感染。于是日常中平静的校园变成了战场，主人公小室孝等幸存的高校生不得不拿起武器与僵尸作战。动画由Mad House制作，担任监督的是荒木哲郎，担任系列构成与脚本的是黑田洋介，人物设定由田中将贺负责。



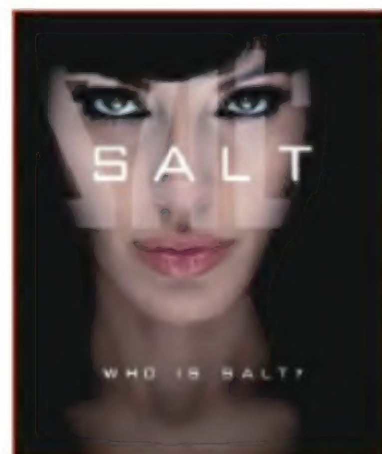
尸鬼
尸鬼

本片改编自藤崎龙的同名漫画，原作为小野不由美的惊悚悬疑小说。故事发生1994年夏天，一个只有1300人的与世隔绝的小村庄里。原本和谐的村子中，出现了不知从哪里迁移过来的古老洋馆和神秘主人。村中的神像被破坏，然后连续发现死因不明的人。村民逐渐意识到村子正在被死亡包围。担任本次动画制作的是童梦，该社曾制作《草莓棉花糖》、《南家三姐妹》等作品。监督是执导过《鲁邦三世》、《机动战士SD高达》等的网野哲郎，声优则有内山昂辉、户松遥等人担任。



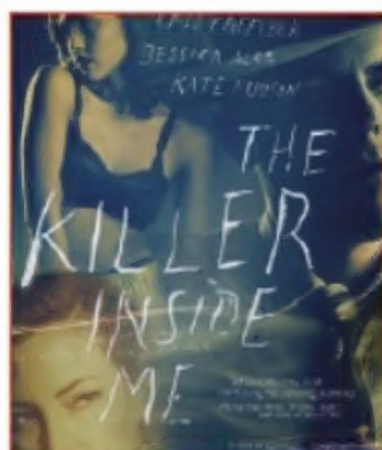
敢死队
The Expendables

由西尔维斯特·史泰龙自编自导并领衔主演的动作片，这部《敢死队》自开拍之日起，立即受到狂热追捧，年届60的史泰龙除邀到李连杰、杰森·斯坦森、米基·洛克等老牌动作明星加盟外，还找到阿诺·施瓦辛格和布鲁斯·威利斯与自己首度合作。史泰龙饰演的团队头领，他只信任一辆破卡车、水上飞机和忠诚的小队。小队成员包括SAS成员、近身搏斗高手、远距离武器专家、精通爆炸的智囊团以及擅长狙击的老兵。“他们是世界上最猛的雇佣兵，他们唯一熟悉的生活，是在战场；而他们唯一效忠的，只有彼此……”



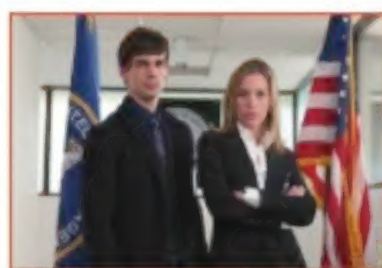
特工绍特
Salt

索尼哥伦比亚公司出品，澳大利亚导演菲利普·诺伊斯执导，安吉丽娜·朱莉和“剑齿虎”列维·施瑞博尔主演。朱莉在片中饰演一位名叫绍特的美国中情局特务，她立誓效忠国家，执行极度危险的间谍活动。但却惨遭出卖，被诬蔑是俄罗斯派往美国潜伏多年的隐形间谍，战友化为敌人，绍特腹背受敌。绍特用多年的经验、机智的头脑及敏捷的身手，摆脱各方追捕。



心中的杀手
The Killer Inside Me

本片改编自著名硬派犯罪小说作家吉姆·汤普森1952年出版的同名小说，原作被称为“有史以来最具猛烈、最强硬的犯罪小说”。故事的主角名叫卢·福特，是德克萨斯一座小镇的副警长，用平凡的外表掩盖着他邪恶的反社会人格。福特杀死了与他保持着SM关系的妓女乔伊斯，并将她的死伪装成自杀。尽管他准备了充分的不在场证明，并将他人推上了谋杀嫌疑犯的名单。但在各方势力的逼迫下，福特最终脱下伪装释放了本性。影片由《九歌》、《关塔纳摩之路》的英国导演迈克尔·温特伯顿执导、卡西·阿弗莱克、杰西卡·阿尔芭与凯特·哈德森主演。



秘密行动
Covert Affairs

这部剧集是USA电视网继《火线警告》后又一部间谍题材的作品，第一季12集，包括一个90分钟的首集。一名尚在训练中的初级女间谍，最近突然被中央情报局提拔为外勤特工，开始与其导师兼行动负责人——一个任务中双眼失明的军事情报特工——协力工作。上司看重的除了她出众的语言才能外，其实对她曾经遇到过的某个人（前男友）更感兴趣。



Recovery
Eminem

在2009年全美最畅销的饶舌专辑《Relapse》发行一年过后，阿姆再次出现。新辑中除了与恩师Dr. Dre以及Just Blaze等合作多年的制作伙伴继续搭档之外，也出现了全新的制作伙伴。阿姆说：“我原本计划在2009年推出《Relapse》的二部曲专辑，但在我跟许多新的制作人合作之后，《Relapse》二部曲专辑这个点子变得越来越无趣，我想做一张全新的专辑，新专辑录制过程中所完成的歌曲跟《Relapse》很不一样，我想这些歌曲需要一个全新的专辑名称。”

北美PC游戏销量榜

（2010年7月5日~7月11日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	使命召唤——现代战争2地图包	Call of Duty: Modern Warfare 2 Resurgence Pack	Infinity Ward
2	战地——叛逆连队2	Battlefield: Bad Company 2	DICE
3	全面通缉	APB	Realtime Worlds
4	猴岛2特别版——老查克的复仇	Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	LucasArts
5	THQ完整包	THQ Complete Pack	THQ
6	席德•梅尔的文明IV——完全版	Sid Meier's Civilization IV: The Complete Edition	Firaxis Games
7	生化震撼2	BioShock 2	2K Marin
8	正当防卫2	Just Cause 2	Avalanche Studios
9	质量效应2	Mass Effect 2	BioWare
10	屠宰间	Killing Floor	Tripwire Interactive

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年7月12日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.90%
2	突袭	Sudden Attack	13.11%
3	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	9.13%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.82%
5	天堂	Lineage	6.71%
6	魔兽世界	World of Warcraft	5.24%
7	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.52%
8	特种部队	Special Force	4.52%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.41%
10	天堂II	Lineage II	3.10%



一切正常

■榜评人 地穴领主

在几个月前第一时间结束《战地——叛逆连队2》和《生化震撼2》的单机流程后，我就和销量榜上的内容绝缘了，不要说《使命召唤——现代战争2》的地图包，就算他们用DLC把那些大兵的建模改成日式美少女的模样，我也很难对在互联网上和来自全世界各地的枪枪枪爱好者切磋鼠标使用技巧这件事提起兴趣。

当然这并不是枪枪枪的问题，也不是鼠标使用技巧的问题，这只是我的问题。

看上去每个值得上榜的游戏都停留或出现在了这张榜上，这让我感到非常欣慰，而看到蓝星老爷最喜欢的《万智牌——旅法师对决》掉出了这个榜，就更让我觉得一阵畅快呀（这是什么心态啊！）。

和上个月的榜单相比较，不难发现一些颇为有趣的事——比如雷作《阿尔法协议》迅速出现在榜上又迅速掉了出去，说明很多人都及时听到了那些勇于尝试、不慎踩雷的小白鼠们的哀嚎，而另一方面，《求生之路2》和《战锤40K——战争黎明2》的人气终于消散，而《使命召唤——现代战争2》和《战地——叛逆连队2》的热度却只增不减，这说明……嗯，这两部一流的主视角射击游戏的成功已经无需用这些数据做出说明了。

最后我们似乎还是有必要用一定的篇幅来吐槽韩国网吧游戏排行榜：这张榜从它出现在杂志上开始基本就没发生过什么变化，这次当然也不例外……哦，好吧，百分比小数点后的两位数字还是略有浮动的，这充分说明了“明天的太阳不会从西边升起”的道理……

正如你在TOPTEN上所看到的那样，无论是在游戏内外，一切都很正常。


龙之谷
Dragon Nest
3D动作网游革新之作
人气7月 不删档测试 dn.sdo.com
龙之谷
搜索
SHANDA GAMES
移动用户发送指令“DD”至106575160882，联通电信用户发送指令“DD”至10668828，
注册成为《龙之谷》谷迷俱乐部会员，有机会获得限量周边。详情访问dn.sdo.com。本活动不收取任何信息费。

邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN